REVISTA MENSUAL PARA TODAS LAS CONSOLAS SEGA

Mega SEGA

NUMERO 10 • 350 PTA.

SONIC 3
Aún mejor

ETERNAL CHAMPIONS
¿Mejor que SFII?

WINTER OLYMPICS
El juego del invierno

MONKEY ISLAND
Genial, divertido, increíble

SIGUEN LOS SUPER CONCURSOS

8 413042 141907 00010

3

SE

MEGA

TRES VECES

¡Ha vuelto!. ¡El único!. ¡El irrepetible!. ¡El arrollador!. ¡El indiscutible!.
¡El héroe más admirado de las consolas planetarias, dispuesto a hacer sombra a su propia leyenda en una nueva y apoteósica aventura!.
SONIC 3. ¡EL SONIC que te hará olvidar a los anteriores!.

**¿Eres rápido de coco?
¡Apúntate 3!**

**¿El cuerpo te pide acción?
¡Apúntate 3!**

**¿Te enrolla meterte en líos?
¡Apúntate 3!**

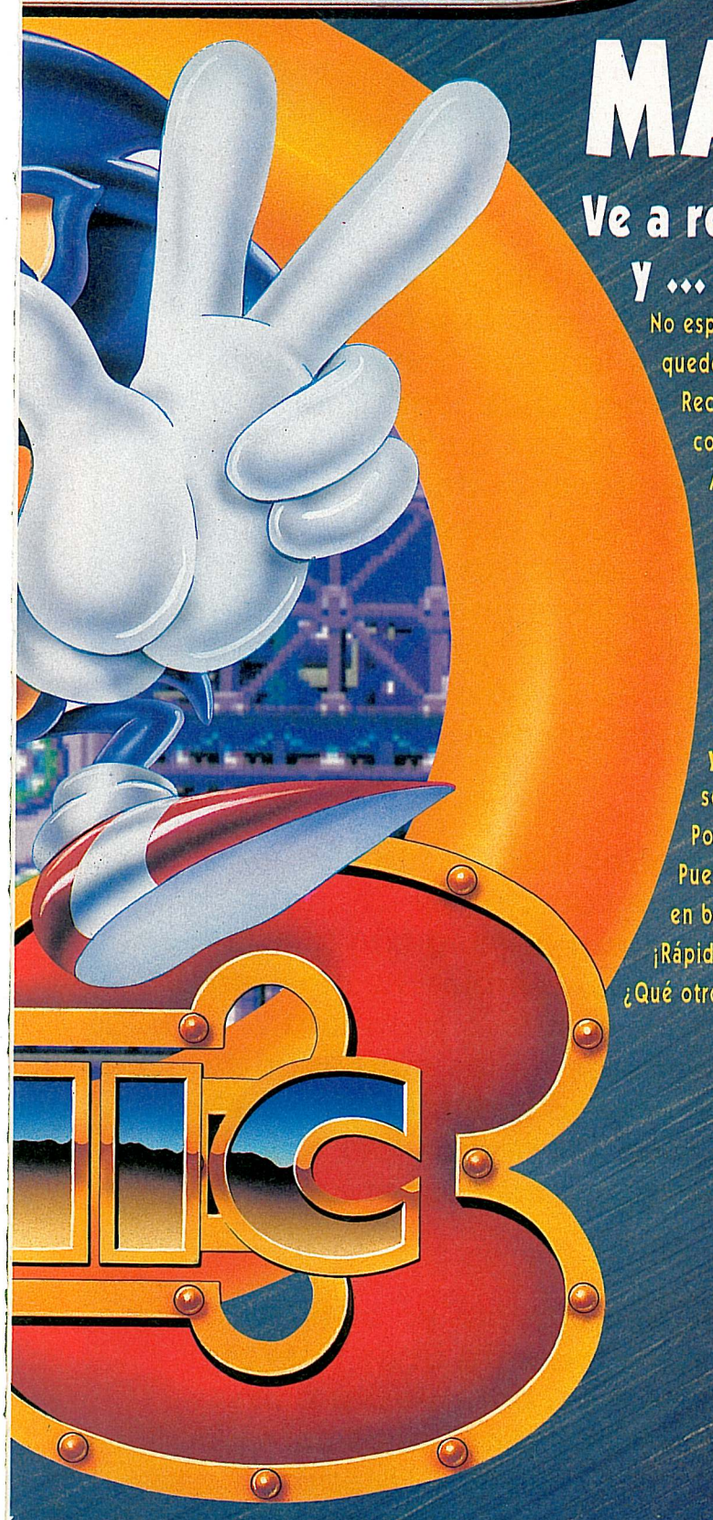
SON

¡Todo un nú

Unitros

3

GA DRIVE 3



MAS SONIC

Ve a reservarlo a la velocidad de SONIC y ... ¡¡ apúntate 3 !!

No esperes a que se agote. SONIC 3 es muy goloso y puede que más de uno se quede con las ganas. Para que ese no seas tú, te lo hemos puesto muy fácil. Recorta el cupón de este anuncio, y llévalo completamente rellenado a tu tienda favorita. Al entregarlo te darán el resguardo sellado que acredita tu reserva. Sin más. ¡¡Ya no se te escapa SONIC 3!!. Y ahí no acaba la cosa. Al canjear tu resguardo por el juego te llevas además un triple regalo. Algo único de SEGA, totalmente gratis: **Un Maxi Poster SONIC 3, un adhesivo térmico y una original camiseta exclusiva,** que causará sensación entre tus colegas. ¡¡Apúntate 3!!. Por cierto ¿que ellos aún no se han enterado?. Pues les haces fotocopias del cupón en blanco y que reserven su SONIC 3. ¡Rápido!. El 3 del 3, SONIC 3 te estará esperando. ¿Qué otro día podría ser si no?.

mero uno!.

SEGA

LA LEY DEL MAS FUERTE

Del 3 al 24 de Febrero, tienes 3 semanas para reservar tu SONIC 3 y conseguir un exclusivo Pack con 3 regalos irrepetibles. Rellena las dos partes de este cupón e infórmate en tu tienda. Esta reserva no requiere ningún desembolso.

SONIC 3 (Sello del Establecimiento)

NOMBRE ALFREDO MURILLO SOTO
DIRECCION PEDRO CIEZA DE LEON Nº 4-1ºC C.P. 06010
POBLACION BADAJOZ
TELEFONO 24-38-60

SEGA

SONIC 3

NOMBRE ALFREDO MURILLO SOTO
DIRECCION PEDRO CIEZA DE LEON Nº 4-1ºC C.P. 06010
POBLACION BADAJOZ
TELEFONO 24-38-60

SEGA

EVISTA MENSUAL PARA TODAS LAS CONSOLAS SEG
Mega SEGA

EDITORIAL

GRUPO ZETA

Presidente: Antonio Asensio
Vicepresidente: José Luis Erviti
Consejero Delegado: Félix Espelosín
Secretario del Consejo: Francisco Matosas

Director General: Francisco Javier López López
Director General de Publicaciones: Enrique Arias Vega
Director Comercial y de Marketing: Carlos Lapuente
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Alvarez

Director: Oscar del Moral
Secretaria de Redacción: Pilar Manzanera
Redacción: LH Servicios Informáticos, Antonio García Verdugo, Virginia Aranda, Virginia Fernández
Autoedición:
DataPress, Alberto Caffaratto, Luis Marín
Dibujos y Fotografías:
Antonio Perera, Albino López
Diseño de Portada: Carlos González-Amezúa

Dirección Postal: C/O'Donnell 13-1°, 28009 Madrid
Teléfono: (91) 577 80 44. Fax: (91) 577 89 08

Edita *EDICIONES MENSUALES S.A.*
Director-Gerente: Alfredo Valiente

ADMINISTRACION, PUBLICIDAD Y SERVICIOS COMERCIALES:
C/O'Donnell 12, 4°. 28009 Madrid
Teléfono: (91) 578 15 72

Director Administrativo: Josefina Agüero
Director de Publicidad: Benito Mateos
Producción Gráfica: Angel Aranda

SUSCRIPCIONES: Charo Muñoz
Teléfono: (95) 578 15 72
(extensiones 361 y 365)

Filmación: DataPress S.A. Telf.- 521 37 45
Fotomecánica: Rodacolor, Litoscan
Impresión: Cobrhi, S.A. Industria Gráfica. Ajalvir, Teléfono (91) 884 40 18

Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén, 84. 08009 Barcelona.
Teléfono: (93) 484 66 34

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 350 pesetas (incluido transporte)

D.L.: M. 12823-1993

MegaSega es una licencia de EMAP España Publicaciones S.A.
Director para España: Clive Pembridge
Esta revista no puede ser reproducida ni en todo ni en parte, almacenada en un sistema de información o transmitida en modo alguno, ni eléctronico ni mecánico, sin el consentimiento expreso por escrito del editor. MegaSega hace todos los esfuerzos por asegurarse de que la información contenida en la revista es exacta, pero no se responsabiliza de ningún error que se pudiera producir, así como de las opiniones vertidas por sus colaboradores.

La revolución del tres

Como viene ocurriendo cada año, ya tenemos un nuevo Sonic, pero esta vez, para que no sea únicamente una parte más y se le llame Sonic 3, Sega ha decidido realizar una campaña de lanzamiento a lo grande: toda la comercialización de Sonic 3 gira alrededor del 3: será comercializado el 3 del 3, tendréis 3 semanas para hacer vuestra reserva, la reserva se inicia un día 3, os darán 3 regalos, etc. Todo esto es porque Sega tiene una gran confianza en su nuevo producto. Nosotros, ya lo hemos visto y os ofrecemos un pequeño estudio de lo que puede ser, pasar las páginas y disfrutar de lo que tenemos para vosotros.

Pero también tenemos otros juegos, también muy importantes, como ocurre con Eternal Champions, te hemos preparado un gran artículo con la escandalosa cifra de seis páginas. También os mostramos como será en Mega Drive el nuevo gran lanzamiento de Sega: ¡procedente de las máquinas de monedas, con ustedes el gran Virtua Racing! En nuestro suplemento Mega Tec podrás leer todo lo que estabas esperando sobre este super juego de Fórmula Uno.

Por cierto, es probable que algunos ya os hayáis dado cuenta de ello, pero tenemos unos nuevos padres: el Grupo Z. Nosotros, por nuestra parte, esperamos ser con ellos tan buenos hijos como lo fuimos en su momento con nuestros anteriores padres. Gracias a todos vosotros por la atención que nos habéis dedicado a lo largo del tiempo y que a buen seguro nos seguiréis dedicando.

¡6 BOTONES EN ACCION!

SEGA, demostrando otra vez su liderato tecnológico, pone en tus manos cuatro nuevas posibilidades para sacar el máximo partido a tus juegos de Mega Drive y Mega CD. Tres revolucionarios PADS con 6 botones y la excusa para convertir tu diversión en competición de altísimo nivel.
¡ADAPTADOR PARA CUATRO JUGADORES!.
Estudialos todos despacio.

REMOTE ARCADE SYSTEM

El nuevo supermando de 6 botones, ¡Ahora sin cable!. Independencia absoluta, libertad de movimientos,... ¡La tecnologia en tus manos! REMOTE SYSTEM ¡el poder de los infrarrojos!.

Además del receptor de señal incluye dos mandos "Remote Control Pad" para los juegos con opción a 2 jugadores.

CONTROL PAD "6 Botones"

Tu PAD de siempre con más posibilidades que nunca: 6 BOTONES, 6. Olvida las combinaciones raras... ¡Realiza tus ataques especiales pulsando un solo botón!. Su manejabilidad, jugabilidad y ligereza hacen de él un elemento indispensable para no volverte loco y terminar con los dedos pasados de vueltas. Podrás ponerlo en acción con pasadas como Eternal Champions, Street Fighter II, Art of Fighting, Davis Cup Tennis,...

ARCADE STICK "6 Botones"

¡Juega como un auténtico profesional!
6 Botones, disparo automático para cada botón y el mejor joystick para sentirte como en una recreativa.
Su manejabilidad está tan lograda que respeta tu estilo, permitiéndote jugar sujetándolo con la mano, o sobre una mesa.
¡6 BOTONES DE ARCADE!.
¿Quién da mas?.

Y ADEMAS

ADAPTADOR 4 JUGADORES

Llega un momento en la vida de cualquier consolero en el que el orgullo te pide más. Si controlas por tu cuenta, contra un colega y contra todos de uno en uno... ¡ATREVETE CON TRES! ¡TOMA UN ADAPTADOR DE CUATRO!. Pruébalo con: Wimbledon Tennis, Ultimate Soccer, Gaunlet IV, ...y muchos más que llegarán...

MEGA DRIVE
MEGA-CD

SEGA

LA LEY DEL MAS FUERTE

Unitros

SU

¡A JUGAR! con MEGA DRIVE

F-117 NIGHT STORM 26
Otro simulador de vuelo de MicroProse

GREATEST HEAVYWEIGHTS 30
Boxeo, boxeo, boxeo

CHUCK ROCK II 36
El hijo de Chuck

WINTER OLYMPICS 40
Guapo, guapo, guapo

ZOOL 44
La hormiguilla verde

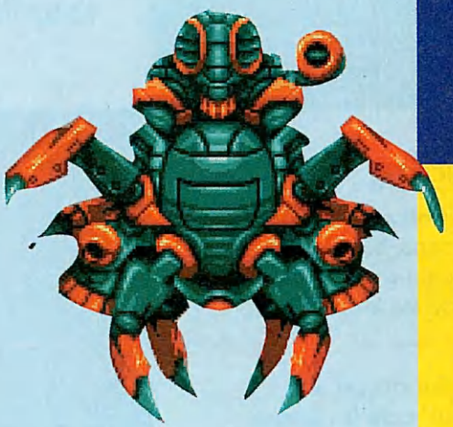
PELE SOCCER 46

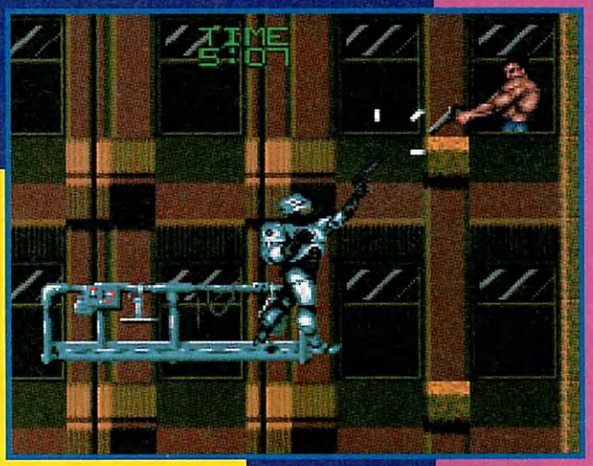
THE LOST VIKINGS 48

PIRATES 52
¡Marchando una de piratas!

HOOK 60

ROBOCOP 3 62
De la mano de Acclaim, ¡señoras y señores!





¡A JUGAR! con MASTER SYSTEM

DEEP TROUBLE DONALD DUCK 34
Una nueva patoaventura

BUGGY RUN 64

LA PORTADA

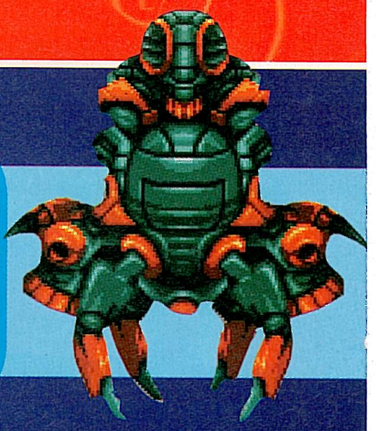
Sonic 3 66
Aún mejor

Eternal Champions 20
¿Mejor que SFII?

Monkey Island 94
¿Eres tú, Guybrush?

Winter Olympics 40
El juego del invierno

MARIO



UNA VEZ MAS

EDITORIAL 4
¿Quién manda en esta revista?

SUMARIO 6
¿Qué hay en mi interior?

NOTICIAS 8
¿Qué es lo que tenemos nuevo?

VISONIC 18
¿Quiénes son estos señores?

TOP 10 80
¿Cuáles son los mejores juegos?

EL GOLFO 82
¿Hasta cuándo vamos a tener que aguantarlo?

PISTAS 86
¿Cómo termino mis juegos?

PREGUNTAS/RESPUESTAS 100
¿Me ayudas?

GALERIA 102
¿Son todos buenos?

RASTRILLO 112
¿Dónde vendo mis cartuchos?

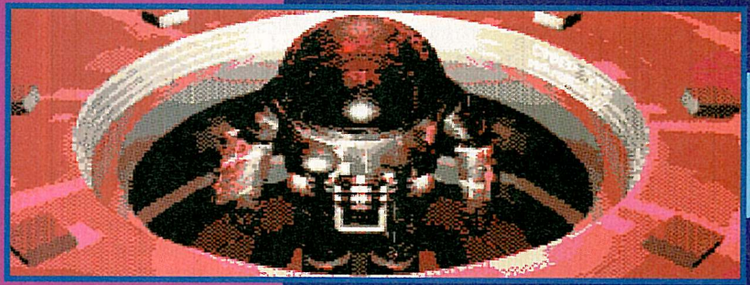
A OJO

GROUND ZERO TEXAS 92
¡Me encanta este juego!

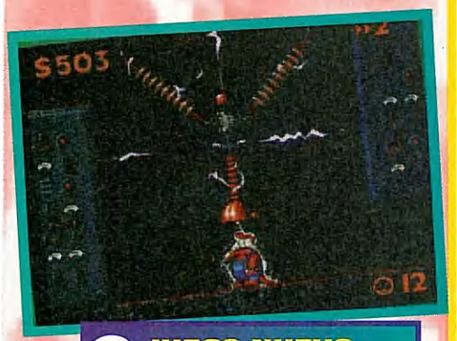
MICROCOSM 96

SKITCHIN 98

BUBBA'N STIX 99



MINIOSOS HORMIGUEROS REPARADORES DE TELEVISIONES



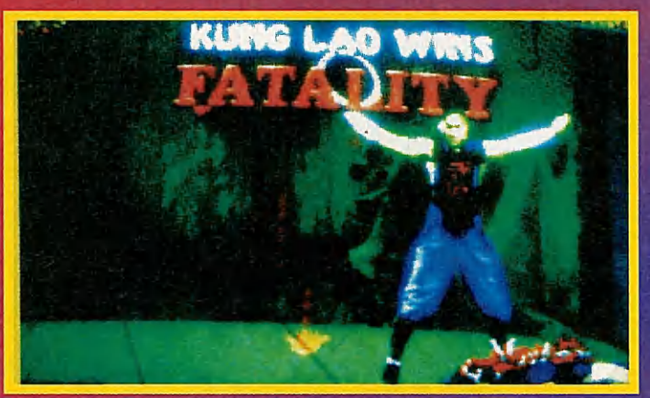
- JUEGO NUEVO
- POR CODEMASTERS
- MEGA DRIVE

Si por el título no te has enterado, te informamos de que el nuevo lanzamiento de Codemasters para Mega Drive, Smaartvark, es un juego en el que un reparador de televisiones con pinta de oso hormiguero se encoge para meterse en el interior de la tele estropeada con el fin de arreglarla. Ya podía tomar ejemplo algún electricista chapuzas que yo me sé. Pero Codemasters ofrece a nuestro técnico narigudo en miniatura la ocasión de internarse en unas plataformas repletas de malévolos personajes, que intentarán destrozarle sin piedad. No te sorprendas cuando veas que el osito parezca haberse internado en una película de terror de serie B. Para dar algo más de atractivo a la cosa hay una opción de dos jugadores en la que se prometen tortazos a tuti plen. Tendrás que esperar hasta el otoño, chato.

¡MAS KO

- JUEGO NUEVO
- POR WILLIAMS
- MAQUINA DE MONEDAS

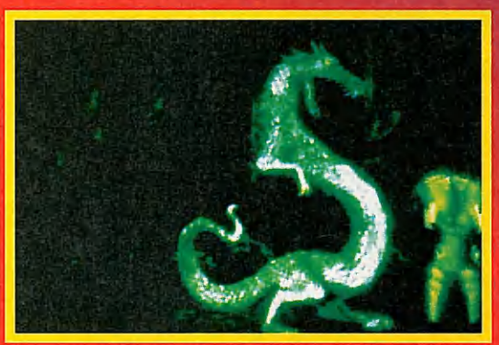
▼ *Kuando deskubras a Melina en Mortal Kombat se te va a kaer la baba.*



Podemos asegurar desde este mismo momento que se trata del juego triunfador del 94, si, como sospechabas es ¡Mortal Kombat 2!, y evidentemente MEGA SEGA te ofrece los primeros detalles de un juego en el que se habla de lucha, pero la muerte puede sobrevenirte de las formas más insospechadas. Probe Software (el equipo de programadores de la anterior versión para Mega Drive) se encuentra trabajando en la versión para Mega CD que será la primera en lanzarse a la calle, seguida poco después de la versión Mega Drive.

Pero vamos al meollo de la cuestión: lo primero que es preciso tomar en cuenta es que hay más personajes, 12 por lo menos, además ofreciéndote la posibilidad de jugar en el pellejo de Reptil, el tiparraco que aparecía en Mortal 1 y en del viejo jefe Shang Tsung, que sigue disponiendo de la habilidad de cambiar de forma según le venga en gana.

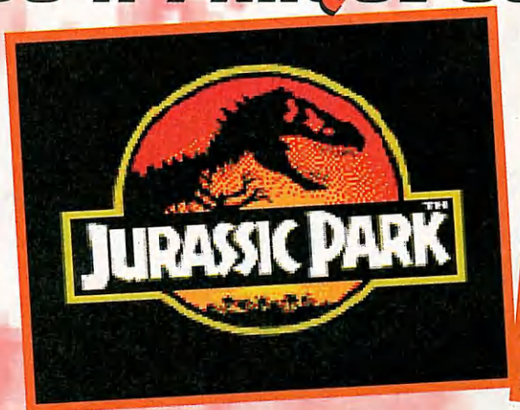
A Sonya y a Kano les han dado la patada y les han



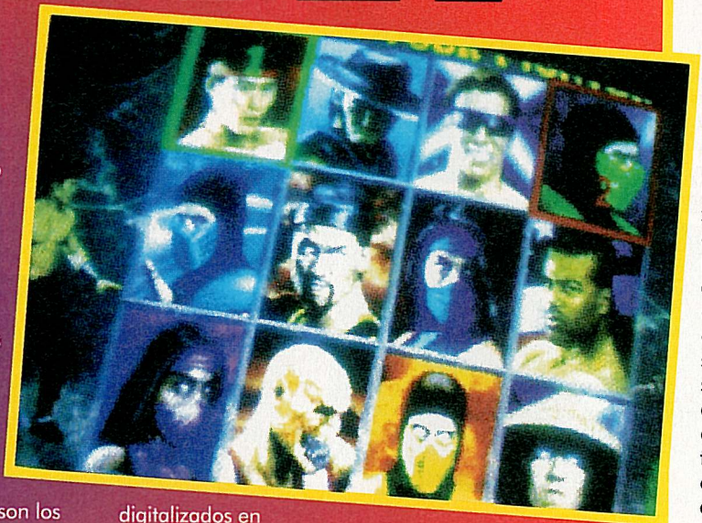
BIENVENIDO A PARQUE JURASICO

- JUEGO NUEVO
- POR SEGA
- MEGA CD

¿Sabías que Sega se ha gastado más de 1 billón de cucas (billón, con b, millón de millones) en crear sus estudios multimedia en su sede norteamericana de Redwood City, California? Eso supone un montón

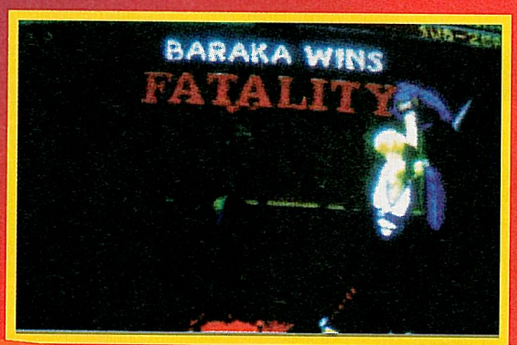


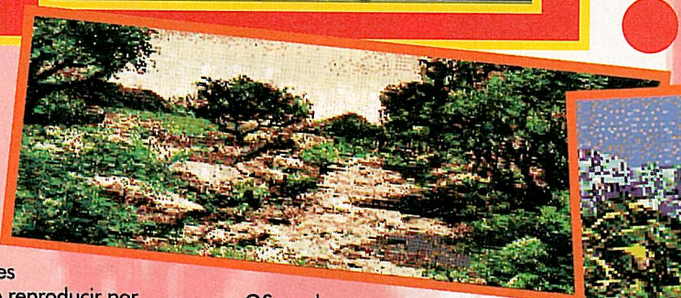
¡BOMBATE!



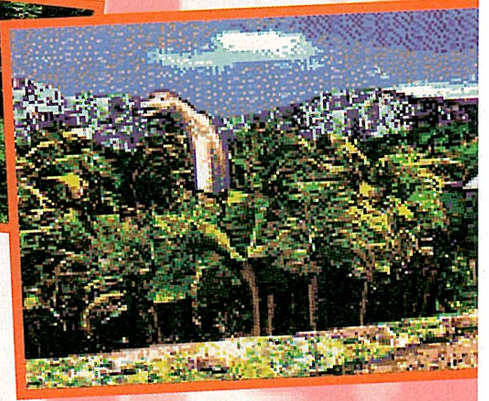
reemplazado con luchadores más duros todavía, del calibre de Barakas, que a pesar de su nombre de discoteca bacalaera valenciana, es un monstruo terrorífico (no, no se trata de la hortera de Anita Unlimited) con unos dientes enormes y brazos formados por espadas, mediante los cuales ensarta a sus víctimas, las mantiene en lo alto y espera a que se les acabe el flujo vital.

También aparecen dos hermosas damiselas, Melina y Catina, una de las cuales sufre de una halitosis tal que destruye a sus enemigos con un beso que les hace reventar. Se supone que Goro falleció en el anterior episodio, pero puede que se oculte tras la personalidad del luchador misterioso que aparece en el juego. Probe espera ofrecer los gráficos de la versión arcade, que son los aquí mostrados, de forma que las versiones Sega sean calcos de la de máquina tragaperras. De nuevo los personajes son imágenes digitalizadas de personajes reales, pero esta vez se han tomado en un auténtico estudio cinematográfico y los fondos también están digitalizados en lugar de generados por ordenador. MEGA SEGA os confía que este juego va a ser la BOMBA cuando llegue a las consolas y os ofreceremos toda la historia en cuanto podamos...





de pasta, por lo que se puede asegurar que la cosa merece la pena. El primer título que ha habido de este complejo es la versión Mega CD de Jurassic Park, en la que los programadores han intentado reproducir por completo todo el circo montado en la isla Nublar, de forma que el jugador se puede mover con una completa libertad tridimensional, luchar con dinosaurios y manipular objetos. La acción se muestra en un realista movimiento y al presentarse en Mega CD, el sonido es de lo más. QSound Virtual Audio ofrece todo el sonido estereofónico de la mejor de las películas. El juego en sí no estaba muy allá en la versión que tuvimos a mano, así que ya sabes, suspense hasta que dentro de uno o dos números te ofrezcamos toda la información necesaria.

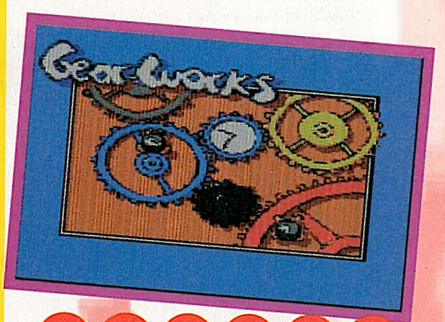


▲ *¡Ay, cariño! Cuando me da tortícolis no estoy para ná.*

GAME GEAR CON GEAR WORKS, GEAR WORKS. PARA GAME GEAR

- JUEGO NUEVO
- POR SONY
- GAME GEAR

Sony va a dar algo que comer a la pobre Game Gear, se trata de Gear Works, un rompecabezas que te ofrece un cajón de ruedas dentadas con las que habrás de construir el mecanismo de un reloj de pared gigante. Las ruedas presentan distintos tamaños, y es preciso disponerlas correctamente para que los dientes se entremezclen para ofrecer el efecto adecuado. Hay sistemas que sólo giran en un sentido y otros se atascan a menos que los engrases un poco. El mecanismo está infestado de Poffins, a los que puede que no conozcas personalmente, pero que hacen de las suyas en las tripas de todos los relojes y son los causantes de que llegues tarde a todas partes. Sólo mueren de un tiro en la cabeza.



DE VUELTA NIGHT TRAP

- JUEGO NUEVO
- POR SEGA
- MEGA CD

▼ *Por favor, que venga alguien iotra vez se ha atrancado el baño!*

Sega no ha reparado en gastos en Double Switch para Mega CD. En esta escapada al estilo Night Trap, el papel protagonista, el de "Eddie" lo interpreta nada menos que Corey Haim. ¡¿Que no sabes quién es?!
Hijo mío, a ti no hay quién te saque de Bertín Orborne, Jordi Elepé, Urkel, Julián Lago y Emilio Aragón (sí, también se merece estar en este lote), pero supongo que sí que conocerás a otra de las intérpretes, Deborah Harry, la de Blondie.
¿Que tampoco sabes quién es? Pues allá va una tanda de tus personajes femeninos favoritos ¡no lo niegues! Carmen Sevilla, las hermanas Hurtado, Mayra Gómez Kemp, Latoya Jackson y nuestra número uno desde sus inicios: ¡Leticia Sabater!

Bueno, a lo que importa, en Double Switch, Eddie tiene que proteger un edificio con ayuda de una red de seguridad, cámaras y trampas. No es necesario decir que eres tú el que ha de hacerlo todo por él. No te equivocas al pensar que se parece mucho a Night Trap, pero éste es uno de los primeros títulos para Mega CD que emplea la técnica Cinepak para ofrecer una ventana de mayor tamaño con todo el movimiento y claridad que te puedas imaginar (aunque no se elimina por completo el efecto granulado).Por lo que se puede apreciar tiene mejor pinta que los juegos anteriores, como Night Trap. La caracterización es muy superior, el juego presenta una mayor profundidad y el juego es mucho mejor. Oye, espera, que sepas que esto no es la review, para eso tienes que pagar por otro número, ja, ja, ja, ja.

▼ *¡Si!, me gusta provocar a los hombres...*

DE DISCO A DISCO

Unos de los libros más divertidos del momento son los maravillosos garabatos de Terry Pratchett con sus fabulosas novelas al estilo Discworld. Los que sepáis de que hablamos alucinaréis cuando sepáis que estrellas de la categoría de Twoflower (e incluso Luggage) han dado el salto a Mega CD, por cortesía de Pygnosis.
Los detalles del juego son alto secreto, pero personajes de la categoría de Death y al abuelita Weatherwax, harán su aparición para desplegar toda su magia. Más detalles en cuanto los tengamos.

- JUEGO NUEVO
- POR PSYGNOSIS
- MEGA CD

▲ *La típica acción de Drop Zone*

TARARI QUE TE VI, A LA DROPZONE VAMOS A IR

- JUEGO NUEVO
- POR CODEMASTERS
- MASTER SYSTEM/GAME GEAR

¡Ueah! ¡Vaya clásico! Seguro que los más veteranos se ponen melancólicos con el lanzamiento de las versiones para Master System y Game Gear de Drop Zone. Seguro que acaban diciendo cosas como "clasicón" y "ya no es lo mismo". Para los que no sepáis de que va el asunto: Drop Zone es una copia de la vieja máquina de monedas Stargate y se convirtió en un juego de culto cuando llegó al Commodore 64 a principios de los 80. Controlarás a un hombre del espacio que patrulla Io, luna de Júpiter, en pos de científicos sin rumbo y cristales energéticos. En el espacio exterior hay multitud de alienígenas que raptarán a los científicos si primero no les expulsas tú de las estrellas. Trillones de niveles, montones de alienígenas, efectos pirotécnicos, la verdad es que todo resulta muy de los 80.
Pero si estas versiones Sega se parecen un poco al original resultaran los mejores matamarcianos de ocho bits que jamás se hayan visto.

CONCURSO

JAMES POND 3 : CODENAME ROBOCOD

US GOLD

¡Tío, que esto se acaba Ya!

Pregunta: ¿Qué nombre reciben las bombas que el Dr. Maybe ha colocado por la fábrica de juguetes de Santa Claus?

EL CUPON DEL CONCURSO

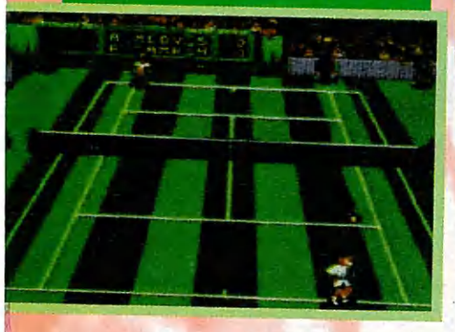
NOMBRE _____
DIRECCION _____
CODIGO POSTAL _____
CIUDAD _____
PROVINCIA _____
TELEFONO _____

Envia este cupón a **CONCURSO ROBOCOD**
Mega Sega, Avda Betanzos nº 60,
Semisótano A
28034 Madrid

¿NO HAY MAS NOTICIAS DE CODEMASTERS?

- JUEGO NUEVO
- POR CODE MASTERS
- MEGA DRIVE

Un juego de tenis y otro de fútbol para Mega Drive harán su entrada esta primavera de la mano de Codemasters. Tennis All-Stars es un juego de tenis que incluye partidos de dobles (hasta cuatro jugadores) y una selección de pistas, así como de jugadores, cada uno de los cuales presenta un movimiento especial. Además se incluye la opción "Crazy Tennis" que presenta una serie de vidas como bonificaciones y la aparición estelar de un personaje de juegos para consola y ordenador superimportante (¿Dizzy, tal vez?). Cuando llegue a la calle, World League Soccer llevará a sus espaldas un año y medio de desarrollo, de forma que se cumpla el objetivo de Codemasters: ofrecer lo mejor en acción futbolera. Auténticos equipos, con jugadores que disfrutan de sus propias estadísticas e incluso sus propios movimientos especiales, es lo que por el momento rellena el cartucho. Todo nos suena algo pasado, pero no hay duda de que estos chicos nos van a ofrecer un buen trabajo y no nos defraudarán cuando terminen.



VIDA DESPUES DE MICRO MACHINES

- JUEGO NUEVO
- POR CODE MASTERS
- MEGA DRIVE

▲ *¡Pues sí, se ve con claridad que es el nivel lunar.*

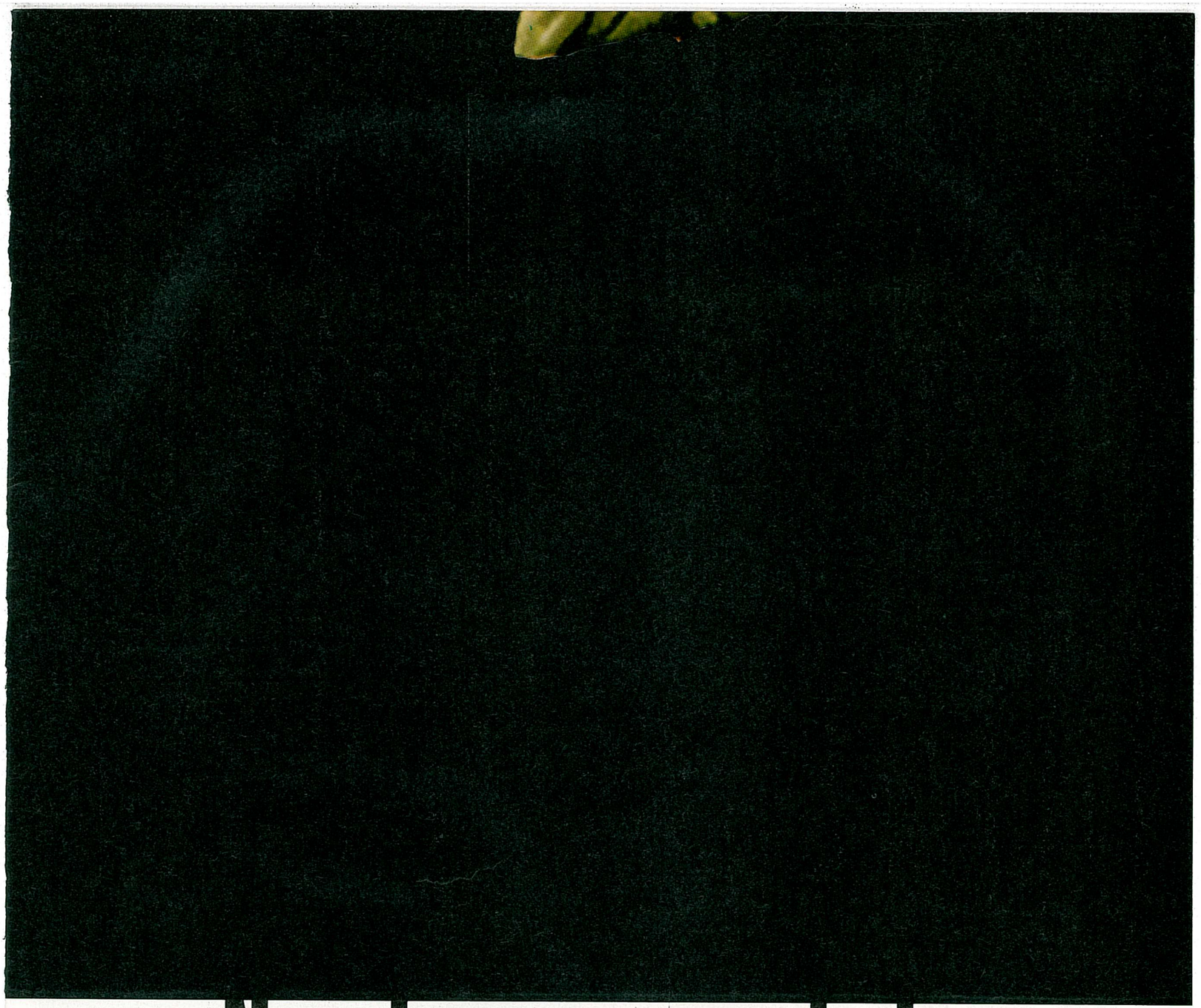
¡Yupi! Los creadores de Codemasters que nos ofrecieron Micro Machines han estado elucubrando una nueva fantasía para Mega Drive, que parece que va a ser de lo más chula. El juego se llama Psycho Pinball, porque... es un juego de pinball o de máquina del millón, como gustes, y su protagonista es Psycho, "un armadillo plateado realmente cabezota". Obviamente no es únicamente una bola todo lo que se ofrece en este juego. Se te ofrecen seis mesas deslizantes en las que mover la bola, Feria del Futuro, Salvaje Oeste, Viaje Lunar, Viaje Submarino, Safari y Fantasma (sugerente...) Cuando termines con una de las mesas pasarás a la siguiente por medio de un subjuego que se relaciona con el tema de la mesa, por ejemplo, en la mesa del Salvaje Oeste tendrás que recuperar una línea ferroviaria subterránea y en Fantasma habrás de vencer en un juego de guantazos espectrales. Parece apetitoso, verdad... pues bien, las malas noticias son que vas a tener que esperarte hasta octubre antes de que consigas jugar con Psycho Pinball, simplemente porque Codemasters así lo ha decidido. ¿Te va o no te va?

DIZZY ES GENIAL

- JUEGO NUEVO
- POR CODE MASTERS
- MEGA DRIVE/ MASTER SYSTEM/ GAME GEAR

▲ *Ojo, Dizzy, no te rías de ese tío.*

¿Te lo puedes creer? ¿Vas a ser capaz de soportarlo? ¿TRES juegos de Dizzy en un mismo cartucho? Increíble pero cierto. Eso es lo que los prolijos chicos de Codemasters prometen a los jugadores Mega Drive, Master System y Game Gear para Semana Santa. Pero lo que resulta aún más increíble es que en realidad hay CINCO juegos en el cartucho, uno de aventuras (bastante parecido a Fantastic Dizzy), uno de laberintos para dos jugadores llamado Go, Dizzy, Go! y, ¡Y!, un lote de con tres juegos de rompecabezas, Shape Shifter (algo así como el Cambiaformas), Dizzy Dice (Dizzydado) y Picture Puzzler, que no te digo lo que es, porque considero en algo el entender de los lectores de Mega Sega.



Nos hemos quedado mudos con lo que se nos cae encima.

DATAPRESS

CHIQUEANDO A TODA LECHE

- JUEGO NUEVO
- POR CORE DESIGN
- MEGA CD

La única cosa de la que no disfrutan los propietarios de Mega-CD o de Mega Drive, en comparación con los que disponen de una Super NES es del fabuloso Super Mario Kart (o algo así). Pues en Core Design está dispuestos a equilibrar la balanza con el personaje más popular que han sacado a la luz, Chuck Rock.
El formato exacto que presentará Chuck Racing no está completamente definido, pero lo que si se puede asegurar es que los gráficos presentan un estilo fantástico impregnado de un aire prehistórico alucinante. Los coches que ya se han diseñado son para troncharse de risa: unas formas de lo más chocante elaboradas sobre la roca, que ni mucho menos tienen las ruedas cuadradas. Nuestros instintos nos dicen que esto va a ser algo grande y puedes estar seguro de que eres uno de los primeros en enterarte. Sólo una cosa más, ¿qué tal si sale también para Mega Drive?

▼*El viejo Chuck no tuvo tiempo de hacerse la foto, así que se la hicimos a su cachorro.*

ROAD RASH LLEGA A GAME GEAR

- JUEGO NUEVO
- POR US GOLD
- MASTER SYSTEM/ GAME GEAR

El gran éxito carrerístico para Mega Drive, Road Rash hace su aparición fulgurante en las máquinas de 8 bits por cortesía de US Gold. Bueno, todavía no, hasta marzo nuestras Master System y Game Gear no podrán disfrutar de esta expe-riencia motera para uno o dos jugadores, en la que la velocidad o la habilidad son sólo la mitad de lo que se requiere, el resto es sencillamente astucia mezclada con patadas, puñetazos, patadas, porrazos y demás estratagemas contra el resto de los competidores, lo cuales te tratarán exactamente del mismo modo. Cinco niveles de juego a un ritmo vertiginoso en el que lucharás por terminar un nivel en uno de los cuatro primeros puestos con el fin de progresar en la siguiente ronda. Los mejores puestos suponen una serie de bonificaciones, como pasta por un tubo con la que comprar una moto más grande o hacer que te reparen la que tienes. Cada uno de los contrarios controlados por ordenador presenta una personalidad definida, lo que no es ningún punto a tu favor. Atento, porque pronto te ofreceremos toda la historia.

¡OH, NO! MAS DINOSAURIOS!

- JUEGO NUEVO
- POR CODEMASTERS
- MASTER SYSTEM/ GAME GEAR

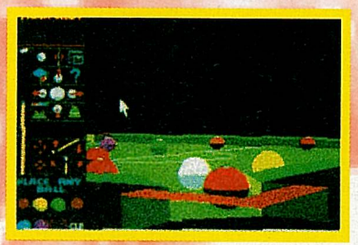
Resulta que ahora a todo el mundo le encantan los dinosaurios, excepto a Narizotas, el cavernícola, desde luego. Es muy fácil querer a estas lagartijas cuando no se tiene que convivir con ellas. En Dino Basher, el divertido juego de plataformas para Master System y Game Gear que aparecerá en primavera de la mano de Codemasters. Se te presentarán cuatro islas en las que tendrás que andar tras estos bicharracos a cachiporrazo limpio, aunque también puedes hacer uso de la primitiva mente del simio para fabricar más armas, e incluso puede ir de compras en pos de unos cuantos conjuros mágicos. Codemasters lo cataloga como increíble, pero claro, qué van a decir de uno de sus juegos, pero en fin hay veces en las que llevan razón.

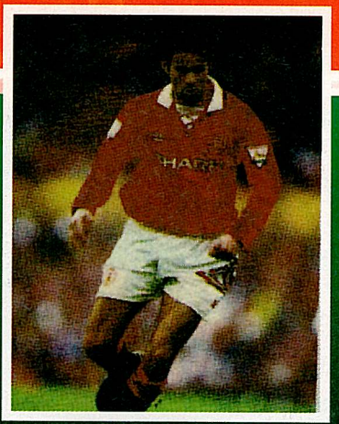
SACA EL TACO, PACO

- JUEGO NUEVO
- POR VIRGIN
- MEGA DRIVE

Los amantes del billar se sentirán encantados de poder dar con la tiza a sus tacos al imaginarse el momen-to en el que se pongan frente al Jimmy White's Whirlwind Snooker gracias a Virgin.
Un auténtico bombazo en su versión para ordenador, este juego para uno o dos jugadores ofrece cuatro niveles de habilidad, la posibilidad de girar y aumentar la visión sobre cualquier bola y visualizar la mesa desde cualquier ángulo. Se ofrecerán modos de demostración, de trucos y de práctica. Todo lo que necesites para emular a los grandes maestros del taco. Suena bien pero espérate a que dispongamos del juego y podamos criticarlo en profundidad.

▼ *Bolas, bolas y más bolas. Esto... ¡y más bolas!*



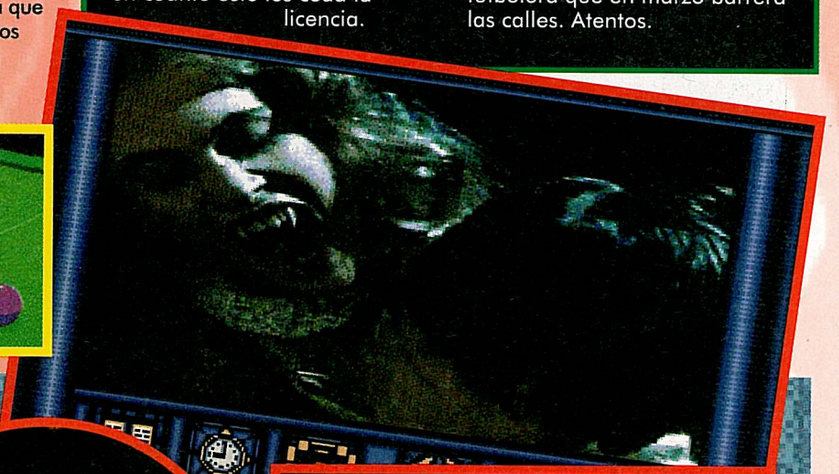


A FUTBOLEAR

- JUEGO NUEVO
- POR ACCLAIM
- MEGA DRIVE

Los que estén duchos en el fútbol que se cuece en la pérfida Albión (Gran Bretaña, para lo más catetos), puede que conozcan a Ryan Giggs, uno de los más jóvenes y talentosos marcadores de la liga en estos momentos. Pues bien, Acclaim va inmortalizar a este chiquito en cuanto éste les ceda la licencia.

Park Place, los mismos que trajeron al mundo a John Madden, están disponiendo todos los detalles como perspectiva y opciones del juego y aunque hay muchos detalles que permanecen en secreto, podemos asegurar que se trata de una simulación futbolera que en marzo barrerá las calles. Atentos.



▲ *¡Oh, no! Se me olvidó grabar Kassandra.*

- JUEGO NUEVO
- POR SEGA
- MEGA CD

SHERLOCK HOLMES CONOCE A DRACULA

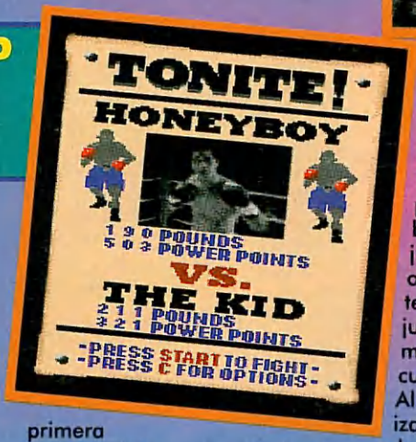
Señoras y caballeros, muy pronto más imágenes con pleno movimiento en Mega-CD. En cualquier momento nos vamos a topar con Dracula Unleashed, un misterio espantoso con un estilo muy parecido al de Sherlock Holmes, es decir se desarrolla en el Londres victoriano y presenta el mismo interface de apuntar y pulsar, el mismo nivel de intriga y misterio y un movimiento superior, si cabe, en las imágenes, gracias al nuevo equipo de compactación de imágenes conocido como Cinepak.
Actuarás como un detective yanqui que investiga la terrible muerte de tu hermano entre las nieblas de Londres, verás que según avanza el juego, salta a la vista que una fuerza sobrenatural se oculta tras el motivo de su muerte y el nombre de ésta aparece en el título.
Dracula Unleashed presenta con toda seguridad el mejor movimiento de imágenes hasta la fecha, y lo que es más importante, el juego presenta mucha más profundidad e interacción que las aventuras del viejo Sherlock. En total, supone más de un gigabyte de acción vampírica ardiente en el interior de dos CD, pero tranquilidad, padres y asociaciones involucradas, porque aunque el juego está sometido a los análisis de Sega, no hay escenas gratuitas que transformen al jugador en miembro de una secta satánica.

UNA CAJA DE DIVERSION

▲ *No me puedo imaginar lo que esto tiene que ver con el boxeo pero aquí está*

- JUEGO NUEVO
- POR SEGA
- MEGA CD

Tras creaciones al estilo peliculero como Sherlock Holmes y reventadores como Sewer Shark, Sega ha decidido concentrar a sus talentos de Mega CD en las simulaciones deportivas, de las cuales la primera es Prize Fighter, una simulación de boxeo (¿sorprendido?), que han programado en Digital Pictures, los mismos de Night Trap y Sewer Shark. De todas formas, lo que hace que Prize Fighter sea diferente es el hecho de que se ofrece en dos CD,



cargados puñetazos con un movimiento alucinante. Echa un ojo a estas imágenes y aunque te parezca que no son tan buenas como las de los otros juegos en CD que te hemos ofrecido este mes, has de tener en cuenta que el jugador dispone de un control muy superior sobre el cuadrilátero. Al moverte a izquierda o derecha, la pantalla se desplaza en consonancia permitiéndote detener golpes y machacar por todas partes.

Como ocurre en la mayoría de los juegos de boxeo de la actualidad, se te ofrece la posibilidad de crear a tu propio boxeador y siempre que ganes un encuentro se te recompensará con puntos que podrás repartir entre las distintas puntuaciones de tu boxeador.

NORMY EL FANTASTICO

Un personaje de nuevo cuño está a punto de dar el salto a la pantalla de Mega Drive. Se trata de una creación de EA llamada Normy. La cuestión gira en torno a la entrega de una serie de mensajes a unos tiparracos. Esta tarea que parece sencilla se complica por el hecho de que estos personajes, entre los que se encuentran Shlomo, el hombre mono; Lucky Malasuerte, el vaquero del oeste y Ogg, el Cavernícola, viven en diferentes espacios temporales. Cada uno de los siete niveles de plataformas contiene unos malos exclusivos entre los que destacan los grunges cavernícolas y los cachas de gimnasio, de forma que Normy tendrá que atacarles con su raqueta de paddle o retarles a una partida de Pac-Man, Asteroids o Space Invaders (aunque lo más probable es que se incluyan más juegos). Mientras, hay un Darth Vader gigante que siempre está listo para jugar al billar con su taco luminiscente.

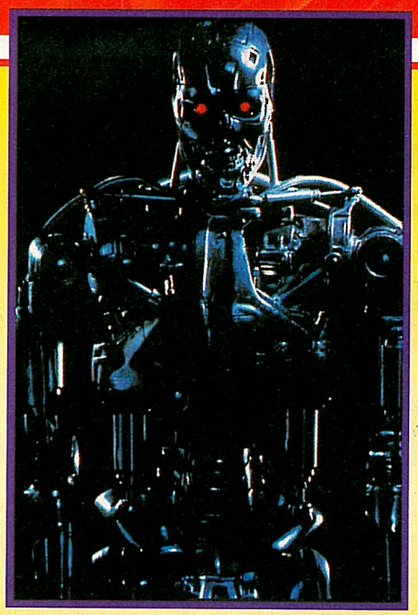
- JUEGO NUEVO
- POR EA
- MEGA DRIVE

CALVOS Y GESTAS

- JUEGO NUEVO
- POR KONAMI
- MEGA DRIVE

Parece que Konami quiere entrar en la enorme asociación de creadores de juegos de baloncesto con una pequeña creación para Mega Drive llamada Hyper Dunk.
Con una selección de 27 equipos y cuatro divisiones, que se escinden en este y oeste, las temporadas de Hyper Dunk se dividen en dos partes con un total de 82 partidos que se juegan según un esquema rotatorio de turnos. De los 27 equipos, sólo los dieciséis primeros, ocho de cada sector, se seleccionan para las eliminatorias de las que surten los dos equipos que han de enfrentarse en el campeonato definitivo. Además se ofrecen partidos de exhibición, así como las poco acostumbradas normas yanquis. El juego está plagado de elementos flotantes como el medidor de moral que señala cómo se encuentra el equipo y demás elementos inservibles. De todas formas tiene buena pinta y te ofreceremos una crítica completa cuando sea preciso.

TODO NUEVO

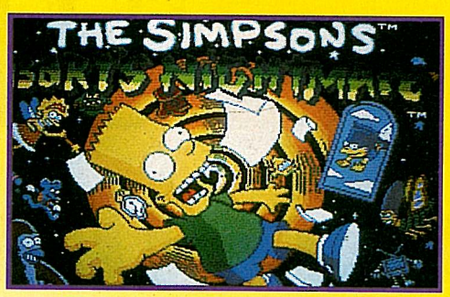


Nos ha dicho un pajarito que Acclaim tiene nuevo distribuidor en nuestro país, pero el pajarito no sabía aún quién era así que dejaremos para el número que viene de nuestra revista la cuestión del nombre; sí, ¡como agarremos al pájaro se va a enterar de lo que cuesta un peine!

Uno los primeros títulos en llegar será Bart versus the World: vuelve Bart Simpson a hacer de las suyas. Otra vez a modo de juego de plataformas y también parece una futura promesa, esperemos que no se quede únicamente en lo de futura. Su comercialización está prevista para mediados de febrero.

Continuando con la lista de lanzamientos, Terminator 2 también tiene previsto su pase por nuestras consolas de la mano de Acclaim: Terminator 2: Judgement Day será uno los dos terminator que vendrán, el otro es Terminator 2 Arcade. Casi todos ellos estarán disponibles en los tres formatos: Game Gear, Master System y Mega Drive.

Pero la verdadera estrella de los próximos lanzamientos de Acclaim es NBA Jam. El nuevo distribuidor ha decidido realizar una lanzamiento a lo grande, es decir, con campaña de televisión y todo. NBA Jam, como su propio nombre indica, está basado en la competición de baloncesto americana de más renombre en el mundo entero. Con él podrás recrear muchos de los espectaculares momentos de la NBA. Y, como el producto es una licencia oficial de la NBA, entre los nombres de su lista de jugadores puede que te encuentres algún que otro conocido.



¡Ah! Se em olvidaba, Acclaim también tiene prevista la comercialización en nuestro país de unos D-pad remotos, esto es, para jugar sin necesidad de cables. Su precio, aún por decidir, rondará las 10.000 Pta.

De momento, esto es todo lo que tenemos de Acclaim, próximamente, más noticias.

- JUEGOS NUEVOS
- POR ACCLAIM
- MEGA DRIVE/ MASTER SYSTEM/ GAME GEAR

COSAS CHULAS 3

¿Sabéis cuál es la última movida de Sega? ¿No, aún no? Pero bueno, no habéis oído nada acerca del lanzamiento de Sonic 3. Es muy fácil. Mira, si nunca leéis la publicidad me temo que lo que os cuento no va a servir de nada así que a otra cosa mariposa (pero habrá Sonic 3 para todo el mundo; eso sí, sin regalos).

Si te gusta mirarla y leerla de cabo a rabo, entonces lo que te voy a decir va dirigido especialmente a ti.

Si eres un poco lince te habrás dado cuenta de que la página de publicidad de Sonic 3 es un poco curiosa e incorpora un cupón doble (¿para qué?). Esto funciona como si el Sonic 3 fuera un producto exclusivo y tuvieras que hacer una especie de reserva (como en los aviones) para conseguir un regalo muy, pero que muy especial de Sega. Bueno, que me he ido por las ramas. Al grano, rellena con tus datos las dos partes del cupón y entrega una de ellas (pero que antes de partir por la mitad el doble cupón que te estampen un sello en la tienda, sino, no tiene gracia y habrás perdido tu oportunidad, de todas formas ¿para qué puede servir una fotocopiadora?). Una vez que tengas todo esto hecho, siéntate cómodamente en tu casa y espera que llegue el lanzamiento de Sonic. Bien, Sega ya vende Sonic 3 en la calle, ¿qué haces tú? Muy fácil, coges tu cupón te vas a la tienda dónde lo sellaste, se lo enseñas y ¡guay! además del cartucho Sonic 3, recibirás un lote especial de regalos (¿qué será, será, será lo que Sega dará?) creados exclusivamente para la ocasión. Venga, a qué esperas, podrás hacer tu reserva para Sonic 3 las tres semanas previas a su lanzamiento: entre el 3 y el 24 de Febrero para conseguir un lote triple de regalos.

CUANTO MAS LEJOS MEJOR

¿A quién no se le ha escapado algún que otro improperio cuando jugaba con su Mega Drive y se le han hecho un lío los cables? Pues bien, para que todo esto no ocurra, Sega ha creado un nuevo D-pad, pero de tipo remoto, es decir, conectas un aparatito a los conectores de los D-pad en tu Mega Drive, y te sientas en tu sofa, después coges el D-pad remoto y ¡hala, a disfrutar sin cables! El sistema, que ya se ha puesto a la venta a un precio de 7990 Pta, incluye dos mandos de seis botones y un receptor.

Al mismo tiempo también ha puesto a la venta el nuevo Arcade Stick de seis botones. ¿Os acordáis del famoso primer Arcade Stick? Era un fabuloso mando de sobremesa que costaba un montón desplazar de su base. Ahora, este de seis botones es aún mejor. Además, es totalmente compatible con los juegos de tres botones puesto que incorpora un pequeño interruptor para hacer el cambio. Este periférico tiene un precio de 6990 Pta.

- NUEVOS PERIFERICOS
- POR SEGA
- MEGA DRIVE

VISONIC,

UN NUEVO CONCEPTO EN SERVICIO AL CLIENTE

¿Qué ocurre cuándo se ha estropeado tu consola y no sabes qué hacer con ella? En este artículo encontrarás solución al problema anterior, a la par que te damos una serie de normas para el cuidado de tu consola y una pequeña lista de servicios técnicos oficiales de Sega.

Es probable que ya sepas, después de haber abierto tu flamante nueva Mega Drive, de lo que tienes que hacer en caso de que tengas problemas con tu Mega Drive. Bien, lo primero que te vamos a contar nosotros es quiénes son esas personas que reciben el nombre de Eurovisonic, para ello, nos pasamos una mañana en las oficinas centrales de Eurovisonic, un establecimiento de nombre Visonic situado en el corazón de uno de los barrios más elegantes del casco urbano de Madrid: el Barrio de Salamanca. Visonic, situado en la calle Ardemans nº 9, es la central de los servicios técnicos oficiales de la red Eurovisonic (este es el nombre que recibe la red de servicios técnicos oficiales de Sega en nuestro país), desde allí se coordina la labor de reparación y atención al cliente de toda la red de distribuidores y servicios técnicos.

REPARANDO UNA MEGA DRIVE

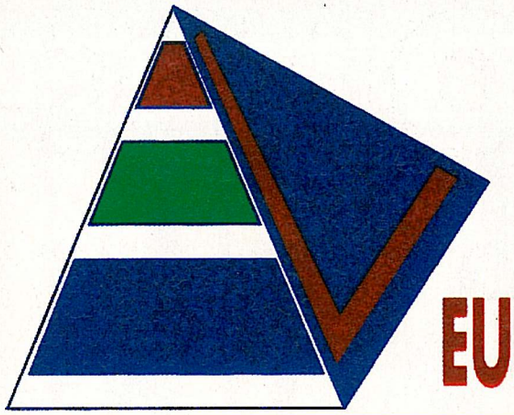
Da la casualidad de que nos ocurrió un pequeño problema con nuestro conjunto Mega Drive - Mega CD, pero estaban allí los chicos de Visonic y nos lo solucionaron. Por tanto os relataremos el proceso habitual de recepción y arreglo de material averiado. Una vez conocido el lugar de emplazamiento del servicio técnico oficial Sega (de la red Eurovisonic, recordad que son los únicos oficiales de nuestro país) se desplaza uno con la consola o periférico Sega averiado allí. Una amable señorita (caso de Visonic en Madrid) o un simpático joven, recogerán vuestro aparato y os preguntarán cuáles son los síntomas que tiene el aparato (la imagen se ve mal, se os ha caído al suelo y no funciona, los cartuchos no funcionan pero hacen un ruido raro, los botones del D-pad se han atascado, etc) para así poder realizar la reparación aún más rápidamente. Una vez terminado el proceso de reparación, se comprueba la consola o aparato para cerciorarse de que efectivamente ya no se reproduce la avería; se llama al cliente y éste ya puede ir a recoger su consola o periférico Sega con la certeza de que ha sido reparado por unos auténticos profesionales del sector.

AVERIAS TIPICAS

Una de las averías más comunes en las consolas que son entregadas a Visonic para reparar es la falla en la unidad de alimentación o transformador. Problema que después, por falta de conocimiento se intenta solucionar echando mano de un transformador (que casi todo el mundo tiene en casa de cualquier otro aparato electrónico) que da el voltaje necesario para que las consolas funcionen. Pero como habitualmente los transformadores del resto
de los aparatos están preparados única y exclusivamente para los otros, van con la polaridad cambiada o su intensidad es mayor, lo que lleva inexorablemente a un fallo en la consola. Así que, ya lo sabéis, si se os estropea el transformador, no utilicéis otro que no sea el original Sega (ni siquiera esos transformadores que dan cincuenta mil voltajes diferentes y con cincuenta modos diferentes de invertir la polaridad).
Otro de los errores comunes y más fáciles de solucionar es la cuestión referente a las conexiones falsas. Estas son producidas por desajustes en el interior de las consolas debido a los movimientos bruscos o golpes a la consola. En un pequeño cuadro aparte os indicamos los cuidados que debéis tener con vuestra consola para que ésta os dure toda la vida (con reservas, la 64 bits está al caer).

IMPORTACIONES PARALELAS

Uno de los problemas más grandes a los que se enfrenta Visonic (así como su red de servicios técnicos) suele ser el de las importaciones paralelas de material Sega (se define como importación paralela a la que se realiza con equipos que no están oficialmente avalados por Sega España para funcionar correctamente con todo lo que ella comercializa) llevadas a cabo por establecimientos fuera de la red de distribución oficial de Sega en España. El principal problema que plantean estas consolas comercializadas en nuestro país por la red paralela o, también, traídas del extranjero por familiares o amigos, es que cuando se va a poner en marcha un cartucho de los distribuidos oficialmente por Sega en nuestro país, éstos no funcionaran: parece que la Mega Drive no hace nada, sale el juego como si estuviera codificado, etc.
Principalmente ocurre con la Mega Drive, que es la más afectada por las importaciones no oficiales. Ante un problema como éste, la única solución es aconsejar un cambio de consola o compra de una nueva, oficial española. Siempre se ha hablado de un cartucho llamado CDX, pero no sabemos si éste funciona con las últimas versiones de Mega Drive salidas al mercado. Así que, recordad, comprar vuestras consolas en un establecimiento de total confianza y en el que sepáis que si tenéis un problema os lo van a poder solucionar, al margen de que funcionen en ella todos los cartuchos oficialmente distribuidos en nuestro país.



GRUPO EUROVISONIC

COLOFON

Por último, sólo nos queda comentar que estos señores, Visonic, han sido galardonados con el Laurel de Oro de la Comunidad de Madrid. Este trofeo o premio, se otorga a las empresas que a lo largo del año han tenido un comportamiento excelente en lo que atañe a la atención al cliente y el servicio, así como el resto de áreas en el que una empresa así puede verse envuelta; es decir, son una empresa de total confianza y con todas las garantías. Por cierto, se nos olvidaba decir que, además de arreglar consolas y periféricos Sega, también son distribuidores oficiales de Sega; si así lo deseáis, allí también os venderán consolas y cartuchos, así como D-pad y todo tipo de accesorios.

CUIDADOS DE LA CONSOLA

❑ No insertar ni retirar los cartuchos de la consola con ésta encendida.

❑ Mantenerlas alejadas de lugares muy húmedos o excesivamente calurosos.

❑ Evitar la entrada de polvo o cualquier otro tipo de agente externo en ellas.

❑ Desconectar las cables cogiéndolos por el conector y no forzando la desconexión tirando del cable.

❑ Tener cuidado con los transformadores o unidades de alimentación.

❑ No encender y apagar rápidamente la consola, el cartucho que esté introducido puede llegar a borrarse.

❑ Evitar su contacto con líquidos y no producir salpicaduras que puedan afectar a su funcionamiento.

❑ Tener cuidado con la pantalla, puede romperse si la consola se cae al suelo (Game Gear).

❑ Tratar las consolas como lo que son: aparatos electrónicos de extrema precisión.

SERVICIOS TÉCNICO OFICIALES

Madrid (Sede central)
VISONIC Madrid
C/Ardemans nº 8
Tfno: (91) 356 37 36

Cataluña
TECNIMODUL (Barcelona)
C/Manuel de Falla, 28-30
Tfno: (93) 205 25 09

Baleares
REIMICRO (Palma de Mallorca)
C/Femenias, 44 Bajo
Tfno: (971) 73 07 37

Valencia
KIT INFORMATICA (Valencia)
C/Pascual y Genis, 12
Tfno: (96) 352 60 51

Aragon
SERVITEL (Zaragoza)
C/Terminillo, 74
Tfno: (976) 33 98 05

Asturias
SETEL, C.B. (Gijón)
C/Cean Bermúdez, 9
Tfno: (985) 39 10 11

Pais Vasco
SETELBI, S.A.L. (Bilbao)
C/Músico Sarasate, 4
Tfno: (94) 447 37 50

Sevilla
AVITELSAT
C/Espinosa y Carcel, 31
Tfno: (95) 463 05 46

Huelva
AVITELSAT
Avda Italia, 107-109
Tfno: (955) 28 45 64

Málaga
COVITEL
C/Ceramistas, 6 Pol. Ind. San Rafael
Tfno: (952) 35 31 21

Granada
COVITEL
C/Primavera, 20 Bajo
Tfno: (958) 13 21 79

La Coruña
CF INFORMATICA
C/Curros Enríquez, 29 Bajo
Tfno: (981) 22 07 11

Pontevedra
SERVICIOS INFORMATICOS (Pontevedra)
C/Urzaiz, 120 Entlo
Tfno: (986) 42 22 38

Las Palmas de Gran Canaria
SAKOBA
C/Pablo Penáguilas, 91
Tfno: (928) 20 79 07

Tenerife
C.R.T.
Crta. Gral. Santa Cruz Laguna
Curva de Gracia, 121
Tfno: (922) 63 18 08

ETERNAL CHAMPIONS

1-2 JUGADORES

PRECIO: PCF

POR: SEGA

DESDE: ENERO

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD DE 3 O 6 BOTONES
CONTINUACIONES: INFINITAS
NIVELES: 3
RESPUESTA:EXTRAORDINARIA
DIFICULTAD:
DURO COMO LA ROCA

1ª PUNTUACION

CARGARSE A TRES CONTRARIOS

ORIGEN

¡Qué te has pensado! Es un juego completamente original, firmado por Sega (¡!)

CONTROLES

- A: PATADA LIGERA/PUÑETAZO
- B: PATADA MEDIOCRE/PUÑETAZO
- C: PATADA DE ALUCINAR/PUÑETAZO
- X: PUÑETAZO LIGERO
- Y: PUÑETAZO MEDIOCRE
- Z: PUÑETAZO DE ALUCINAR
- S: PAUSA/COMBINACION DE PUÑETAZO Y PATADA

COMO JUGAR

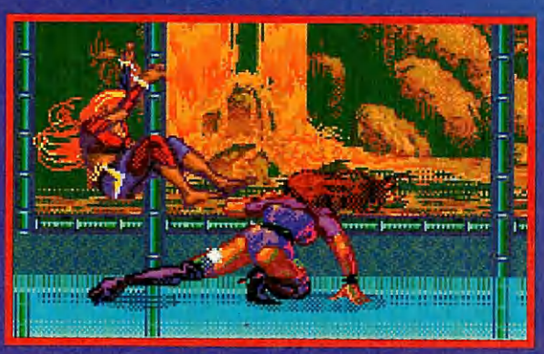
En el pellejo de uno de los nueve superluchadores que se ofrecen, tienes que abrirte camino con manos, pies o lo que pilles, pero que sea muy contundente.

Vosotros no tenéis idea de quién soy yo, pero mis poderes conmocionarán al mundo. Soy el Campeón Eterno, la fuerza espiritual que imbuye a todos los guerreros de todo el mundo a los largo de toda la historia de la humanidad. Con lo cual no resulta sorprendente que sea el tío más duro que nunca haya existido. Pero al contrario de lo que pudierais pensar, en este momento soy un espíritu plácido y benévolo. Podréis leer MI historia, sólo en LA ESCORIA del mañana.

Hace millones de años, desde el día en el que el hombre aprendió a golpear a su vecino, he permanecido en mis dominios, vagueando sin control. Pero ahora todo el espacio y el tiempo se están viendo amenazados, y ni tan siquiera yo mismo soy capaz de impedirlo. La única esperanza de la humanidad recae en manos de uno de nueve guerreros, cada uno de ellos proveniente de una era en el tiempo, cuyo rango abarca desde el pasado al futuro, (aunque viendo como están las cosas, de éste último sólo hay un par de días).

He recibido a estos nueve luchadores, todos ellos fallecidos en momentos cruciales del fluir del tiempo, y les he ofrecido la posibilidad de vivir de nuevo. Primero, deben enfrentarse entre sí, de forma que el vencedor se enfrente a mí, y ya os podéis imaginar lo que esto supone. Yo sé cuidarme. De todas formas, si me pueden derrotar, volverán al espacio temporal unos segundos antes de que fallecieran, pudiendo burlar el destino.

Lo que ocurre después no está a mi alcance, pero podéis descansar con la seguridad de que haré algo que me proporcione unos duritos. Todo estará a vuestra disposición en LA ESCORIA de mañana, a un módico precio. Luego podréis adquirir el libro que estoy escribiendo. Modestia aparte, es la terrible.



▲ *Pelear contra tu holograma es uno de los modos de entrenamiento.*

▲ *The spooky orb is a whole separate training game.*

SHADOW

En sus orígenes trabajaba como asesina ninja a sueldo, Shadow Yamoto era la mejor en la organización Orquídea Negra. Su especialidad eran los asesinatos rápidos y sin dejar rastro. La cosa no iba mal, hasta que se decidió que si el cliente no quedaba satisfecho, ella también moriría. Tras esto, ella se negó a asesinar a nadie más. Lamentablemente las grandes organizaciones ninja no aprobaron este tipo de comportamiento y la tiraron desde la ventana de un piso 101. Encantador.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

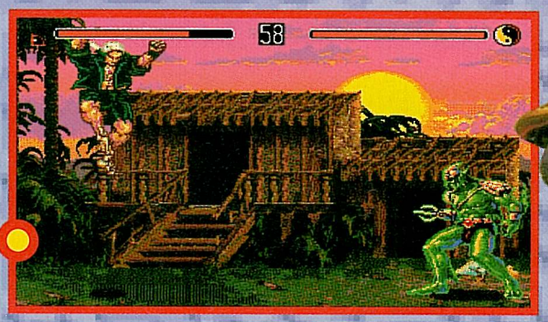
MODO SOMBRA: Pulsando la X, la Y y la Z simultáneamente Shadow se transforma en lo que significa su nombre, en una sombra. Moviéndose en forma de sombra, Yamoto es invencible durante unos cinco segundos.

ATAQUE CON ABANICO LOCO: Este ataque comienza con una, dos o tres andanadas de patadas (dependiendo de la intensidad del ataque) y termina con una buena dosis de abanicazos al más puro estilo "marcha-Ibiza-Locomía", pero con un filo digno de la mejor navaja de Albacete. De todas formas, si se bloquea este movimiento, Shadow queda completamente indefensa.

ESTRATEGIA Shadow es uno de los personajes más veloces del juego. Sus ataques saltarines son estupendos para desguazar al enemigo aplicando el ataque Locomía, si se es lo suficientemente rápido.

TRIDENT

No, no es un chicle que da la vuelta al mundo. Trident es un gladiador mecánico de Atlantis cuyo nombre tiene su origen del tenedor que sustituye a su mano, perdida en combate. Mientras que los belicosos italianos se dedicaban a cargarse a la gente, los residentes en Atlantis desarrollaban sus conocimientos científicos. Un buen día se decidió que el continente no era lo suficientemente grande como para albergar a las dos naciones, y se organizó un concurso. El perdedor se vería condenado a vivir bajo el mar por siempre. Trident representaba a Atlantis y al vencer los romanos, murió asesinado. Desde entonces la Atlantis es un país submarino.



MOVIMIENTOS ESPECIALES

DESCARGA DE PLASMA: Trident dispone de una serie de movimientos que bien le protegen, o bien hacen que su contrario sea más lento. Combinando éstos puede lanzar una descarga de plasma de increíble potencia a su enemigo.

MODO LIQUIDO : ¡Evita los fastidiosos ataques del enemigo transformándote en una ola humana!

ESTRATEGIA: Si alguien salta hacia ti con malas intenciones, activa el campo de retardo para seguir con un potente ataque. Esto les hará retroceder lo suficiente como para recibir una buena descarga de plasma.

RATING

Veliocidad	●●●●○	Recuperacion	●●●○○
Resistencia	●●●●○	Defensas	●●●○○
Potencia	●●●●○	Equilibrio	●●●●○

MEGA JUEGO

QUIEN ES QUIEN

Cada uno de los jugadores que se ofrecen en Eternal Champions es muy diferente del resto, así como las habilidades de las que disfrutan. Aquí tenéis un interesante repaso de todas los que aparecen en el juego, sus movimientos especiales conocidos públicamente y su estilo de combate.

RATING

VELOCIDAD	●●●●○	RECUPERACION	●●●○○
RESISTENCIA	●●●●○	DEFENSAS	●●●●○
POTENCIA	●●●●○	EQUILIBRIO	●●●●○

COMENTARIO

RAFA

Prácticamente todos los juegos de combate que se han lanzado en el último par de años, pretenden convertirse en los nuevos Street Fighter, y Eternal Champions no es una excepción. Sin embargo, la diferencia está en que éste es condenadamente difícil. Las dos ventajas que presenta son su velocidad y la imposibilidad de hacerse con el modo más duro. No resulta frustrante, pero tardarás en dominarlo el mismo tiempo que tardaste con Street Fighter. El potencial del grupo es excelente, especialmente una vez que te aprendes los movimientos secretos que no están en el manual. De hecho, con todos los nuevos personajes y los nuevos (y originales) personajes, es casi lo mismo que disfrutar de un Street Fighter 3. Las secciones de entrenamiento añaden una gran profundidad al juego, de forma que la Sala del peligro constituye por sí sola todo un juego de bonificación. En general se trata de uno de los mejores juegos para la Mega Drive. Puede que ya sea el momento de que Capcom ofrezca un Street Fighter completamente nuevo en lugar de todas estas copias, pues Eternal Champion se merece algo más que el estar catalogado como tal.

LARCEN TYLER

Al nacer en los años veinte, Larcen Tyler no tuvo mucho entre lo que elegir, pudiendo optar entre ser un gusano o un gangster. Eligió esto último y llegó a ser un experto ladrón de coches. De todas formas, Larcen no llegó nunca a matar a nadie. Una vez aceptó un trabajo de un capo mafioso, llamado Taglalini, que le pidió que colocara una caja, supuestamente una pista falsa en el apartamento de un mafioso enemigo. Cuando Larcen llegó a la casa se dio cuenta de que le habían engañado. Dejó caer el paquete que llevaba en la mano, probablemente una bomba, y comprobó, pagando con su vida, que llevaba razón.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

CAIDA DESDE EL TECHO: Utilizando los ganchos trepadores de pies y manos, Larcen se desliza por la parte superior de la pantalla, dispuesto a dejarse caer sobre el enemigo. En este punto resulta especialmente sensible a los ataques en el aire.

PUÑOS A LO POLI: También conocidos como Puños de la Furia, este ataque destroza al contrario, además de infligir un buen daño si se desbloquea.

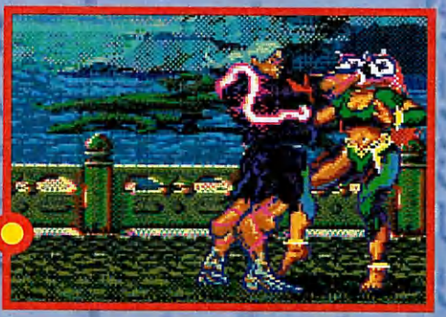
ESTRATEGIA: La mejor táctica de Larcen consisten en emplear su caída desde el techo. Su puñetazo a lo Poli da buenos resultados tras ésta, para luego dar un salto que aparte a Larcen del contrario.

RATING

Velocidad	●●●●○	Recuperación	●●●●○
Resistencia	●●●●○	Defensas	●●●●○
Potencia	●●●●○	Equilibrio	●●○○○

MIDKNIGHT

Un brillante ingeniero bioquímico, Mitchell Middleton Knight trabajó para la CIA, traspasado por la Interpol, sobre un arma bioquímica que acabaría con la guerra del Vietnam. Tristemente, sucumbió ante una oleada de escrúpulos y se retiró del proyecto en el último momento, al no querer acabar con montones de personas. Huyó a Londres, para verse en poco tiempo acorralado por la CIA y la Interpol, y al intentar suicidarse con su propia medicina, se transformó misteriosamente en una criatura vampírica. Midknight acabó muriendo tras negarse a renovar su fuerza vital bebiendo sangre humana. Que tío.



MOVIMIENTOS ESPECIALES

ABSORCION DE FLUJO VITAL: Al haber disfrutado durante unos segundos de las características de un vampiro, Midknight no tiene inconveniente en agarrar a sus enemigos de la cabeza cuando se encuentra a corta distancia y absorber el 17% de su fuerza vital.

ATAQUE NEBULOSO: Transformándose en una especie de neblina invencible, Midknight flota y ataca a su enemigo desde las alturas.

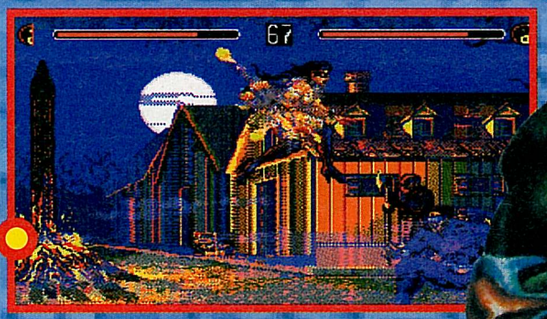
ESTRATEGIA: Midknight gusta de las distancias cortas. Utiliza el comando hipnotizador para acercar al enemigo y luego absorbe su flujo vital.

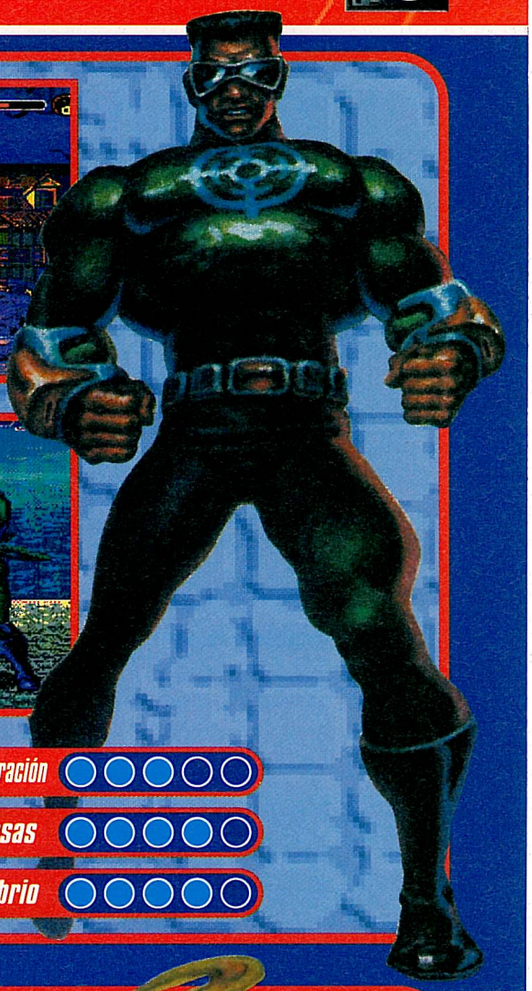
RATING

Velocidad	●●●●○	Recuperación	●●●●○
Resistencia	●●●●○	Defensas	●●●●○
Potencia	●●●●○	Equilibrio	●●●●○

BLADE

Un cazador de recompensas con muy mal genio, Blade se sintió frustrado cuando no le aceptaron en el Equipo-A. Jurando vengarse de Hannibal Smith y sus colegas, Jonathan Blade se nombró a sí mismo justiciero solitario, a pesar de que se sabía que trabajaría muy de cerca con la policía. En una de sus misiones clandestinas, Blade hubo de encargarse de un científico pirado que había desarrollado un virus capaz de destruir a toda la humanidad. Tristemente, gracias a la intervención de la policía, la probeta que contenía el virus se rompió contra el pecho de Blade. ¡Ayayayayay!





MOVIMIENTOS ESPECIALES

CUCHILLA PERSECUTORIA: Una potente cuchilla que impulsada por un cohete persigue al enemigo y estalla una vez se ha clavado en sus carnes.

ABSORCION DE FLUJO VITAL: No difiere mucho del estilo de Midknight, aunque actúa a mayor distancia. Blade ataca desde sus muñecas hacia la frente de su enemigo. Sin embargo no resulta de gran potencia.

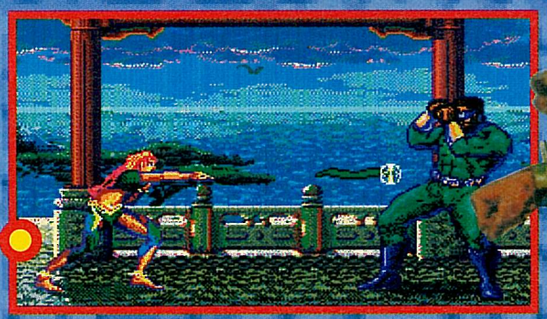
ESTRATEGIA: Blade es otro personaje que funciona más efectivamente a distancia. Utiliza las cuchillas persecutorias para debilitar al contrario, y luego róbales su energía hasta que caigan derrotados. Atento a los ataques aéreos.

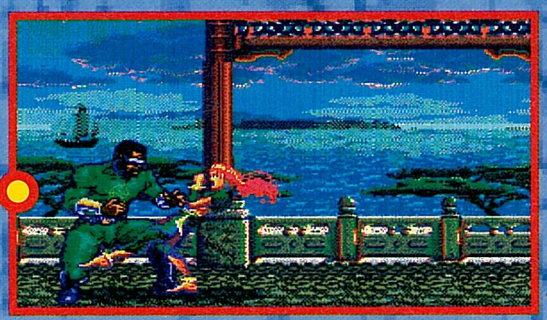
RATING

Velocidad	○○○○○	Recuperación	○○○○○
Resistencia	○○○○○	Defensas	○○○○○
Potencia	○○○○○	Equilibrio	○○○○○

JETTA MAXX

Una artista de circo rebelde y prima del zar Nicolás II, Jetta resultó una acróbata impresionante y una artista marcial. Su circo no tuvo la suerte de encontrarse en China durante la rebelión de los Boxers, y compasiva, Jetta se unió a la causa de los secuaces heroicos uniéndose al grupo de los Puños de la Armonía en Paz. Por desgracia, perdió el tiempo, y la asesinaron cuando se encontraba actuando para el emperador de la China.





MOVIMIENTOS ESPECIALES

GOLPES VOLADORES: Por medio de sus brazaletes impulsados por control remoto, Jetta puede agarrar al contrario desde largas distancias.

FASE: Jetta es capaz de lograr que las moléculas de su cuerpo se muevan dos veces más deprisa, infligiéndolas una velocidad que atonta al enemigo.

ESTRATEGIA: En el modo fase, nadie puede alcanzar la velocidad que desarrolla Jetta. Si te crees capaz de controlar este movimiento impulsado, lo mejor que puedes hacer es dar unas cuantas patadas y luego retirarte para evitar respuesta alguna. Puedes atacar dos o tres veces antes de perder tu energía.

RATING

Velocidad	○○○○○	Recuperación	○○○○○
Resistencia	○○○○○	Defencsas	○○○○○
Potencia	○○○○○	Equilibrio	○○○○○

RAX

Un antiguo practicante del kickboxing, la carrera de RAX se vio zanjada con la llegada de la lucha cibernética. Al no lconseguir el título mundial, RAX se dirigió al cirujano más cercano, para sustituir partes de su cuerpo por engendros mecánicos. Rápidamente comenzó a subir puestos, pero cuando iba a llegar a la final, surgió la amenaza de un tiroteo en el encuentro. El promotor perdió mucho dinero, ya que mucha gente no asistió debido a la amenaza, por lo que se decidió la muerte de RAX mediante un virus electrónico que se le implantaría en el cerebro que haría que se derrumbase segundos antes del golpe definitivo que derrocaría al campeón del momento.

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

RODILLAZO A PROPULSION: Gracias a los propulsores que tiene en los pies, RAX puede impulsarse contra el enemigo, empotrando a éste en los muros.

SOBRECARGA: Al centrar toda su potencia en un puño o un pie, RAX desarrolla un puñetazo de una potencia increíble contra su enemigo, sin embargo lleva algo de tiempo el lograr la carga.

ESTRATEGIA: Utiliza el ataque a larga distancia de RAX, el misil de bloqueo para debilitar al enemigo desde una distancia segura, para luego utilizar la sobrecarga en cuanto esté disponible. Su movimiento es algo lento, así que intenta mantener las distancias.

RATING

Velocidad	●●●○○	Recuperación	●●○○○
Resistencia	●●●○○	Defencsas	●●○○○
Potencia	●●●○○	Equilibrio	●●○○○

XAVIER

Otra víctima de las circunstancias en lugar de un auténtico héroe, Xavier surge a consecuencia de un juicio erróneo y una carrera truncada. Tras ponerle al caballo preferido del alcalde unas herraduras al rojo vivo, perdió su trabajo como herrero, tras lo cual se dedicó al noble arte de la alquimia. A pesa de no descubrir la famosa fórmula que transformaba el plomo en oro y viceversa. Xavier descubrió un sistema mediante el cual obtener una energía limpia sin limitación alguna. Lamentablemente, al vivir en Sálem, en 1962, se pensó que se trataba de un brujo y le quemaron en una hoguera.

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

TRAMPA DEL DRAGON: Probablemente lo vecinos de Xavier tuvieran razón acerca de lo de la brujería, pues algo de magia hay en todo esto. Este movimiento engaña al enemigo y lo prepara para el golpe subsiguiente.

CAMBIO DE IDENTIDAD: Pen oro? Un juego de niños. Xavier es capaz de transformar a sus enemigos en otra entidad confundiéndoles notablemente.

ESTRATEGIA: El cambio de identidad sólo resulta de utilidad contra a los contrarios humanos, que se quedan desconcertados con mayor facilidad. También puedes esperar a que tu enemigo ataque y aplicar luego la Trampa del Dragón para obtener una buena posición.

RATING

Velocidad	●●●○○	Recuperación	●●○○○
Resistencia	●●●○○	Defencsas	●●●○○
Potencia	●●●●○	Equilibrio	●●●●○

SLASH

Como guitarrista en la famosa banda de rock Guns 'n' Roses, a Slash le sobraban ocasiones de armar camorra... ¡oh, parece que me equivoqué de neanderthal!. El Slash al que en realidad nos referimos resultó ser un ejemplar especialmente inteligente en su especie, de forma que desarrolló sistemas estratégicos que le convirtieron en el mejor luchador de su generación, además de que inventó la cachiporra tal y como la conocemos en la actualidad. Cuando intentó exponer sus ideas acerca de la agricultura, e intentó sacar a sus colegas del abismo en el que se encontraban, lo único que consiguió es que le proclamarán espíritu maligno de la temporada, tras lo cual le lapidaron. Genial.

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

CACHIPORRAZO: No, no se trata de un movimiento digno de un alto estratega, pero con un buen maderazo en el coco del contrario se pueden lograr altas empresas.

GOLPE EN LA ESPALDA: Slash puede aplicar todo su peso para endosar un buen cachiporrazo en las espaldas del contrario, de forma que le puede partir la espina dorsal.

ESTRATEGIA: Slash es muy lento, pero increíblemente fuerte. Bloquea al enemigo hasta que localices una salida y dirígete a casa. Sal huyendo siempre antes de que tu enemigo se recupere.

RATING

Velocidad	●○○○○	Recuperación	●●○○○
Resistencia	●●○○○	Defensas	●●○○○
Potencia	●●●●●	Equilibrio	●●●○○

COMENTARIO

JULK

Aquí está la respuesta de Sega a Street Fighter II, y la verdad es que resulta de lo más sabrosa. Unos gráficos brillantes, una animación alucinante, mogollón de modos de juego y una emoción que crea una adicción impresionante. Verdaderamente se trata de juego de guantazos con clase, que se convertirá en un clásico (me pregunto si es lo mismo lo uno que lo otro). El modo para un solo jugador resulta más divertido que Street Fighter II porque hay más opciones de juego y es bastante duro. Pero aunque sea por poco, Street Fighter II gana en el modo de dos jugadores, pero, repito, por poco. así que ya sabes, ¡cómpratelo!

INFORME A LARGO PLAZO

HORA	■■■□□
DIA	■■■■□
SEMANA	■■■■□
MES	■■■■□
AÑO	■■■□□

ANALISIS

INGENIO	■■■□□
ACCION	■■■■□
DESAFIO	■■■■□
REFLEJOS	■■■■□

PRESENTACION 93

▲Montones de opciones, no te lo vas a creer. Entrenamiento, velocidades, moviolas, tu nombre...

GRAFICOS 90

▲Grandes, definidos y con todo detalle, así son los sprites, cada uno de ellos completamente distinto del resto.

SONIDO 82

▲Unas melodías y efectos de calidad...
▼Aunque no se oyen demasiado.

JUGABILIDAD 97

▲Un potencial casi ilimitado. Montones de movimientos especiales, unos personajes de lujazo y un juego con un movimiento superrápido. Los controles son de lo más fluidos.

DURACION 98

▲La verdad es que resulta más duro que un chicle Bazooka apolillado. Además el modo de dos jugadores hará que dure hasta el apocalipsis. O casi.

GLOBAL 97

Mejor que Street Fighter 2. Ambos estarán satisfechos estando juntos en la estantería.

F-117 NIGHT STORM

1-4 JUGADORES

PRECIO

POR EA

DESDE YA

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
CONTINUACIONES: PALABRA CLAVE
NIVELES: 1
RESPUESTA: LENTA
DIFICULTAD: FACIL

1ª PUNTUACION
180,000

ORIGEN

Night Storm es una simulación de vuelo del cazabombardero Stealth. La presentación es similar a la del F22 de EA.

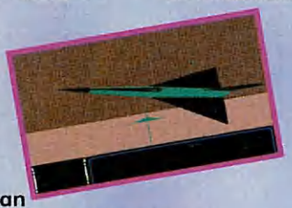
CONTROLES

EL D-pad controla los movimientos de vuelo del avión. Los pilotos alternan entre control de joystick normal, donde arriba hace descender el morro del avión, o viceversa.

- **A** CAMBIAR ARMA
- **B** DISPARAR ARMA
- **C** DISPARAR CAÑON
- **S** PARA DETECTAR MISILES/MENU DE MAPA

COMO JUGAR

Completa cada una de las 30 cortas misiones destruyendo los objetivos indicados, y tratando de terminar de una pieza.



En todo el mundo la gente piensa que puede hacer lo que quiera. Eso no pasaba en los días de Ronnie y Maggie. Aquel era un tiempo en el que los países pequeños hablaban cuando era necesario, no antes. Ahora, la guerra, el genocidio y los camareros caraduras parecen ser características omnipresentes y muy arraigadas cuando se sale al extranjero.

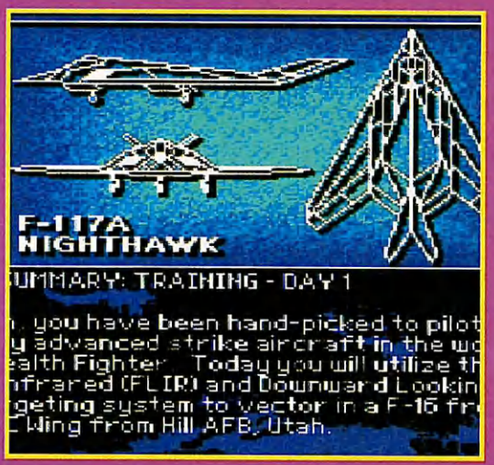
Pero los americanos (que son muy sensibles a un servicio de baja calidad en los restaurantes) están preparados para entrar en acción. Se han gastado billones para desarrollar el bombardero Stealth y su primo cazabombardero, el F117. Con su invisibilidad al radar, los americanos puede mostrarle al mundo que están dispuestos a respaldar sus convicciones con un poco de potencia. Y también a tirar cosas y escapar antes de ser identificados (ji, ji, ji).

MINI INFORMES

El formato del F117 está dirigido hacia un juego rápido y de acción arcade y no tiene nada que ver con acción de simulación de vuelo. Esto lo convierte más en algo parecido al F22 que al LHX, ambos de EA. Antes de cada misión, el Comandante del Escuadrón te explica un poco el conflicto y te ofrece una vista aérea de los objetivos. No es necesario despegar o aterrizar, ya que las misiones se inician a una corta distancia de la zona de objetivos.

MANTEN LIMPIA ESTA FRECUENCIA

Las conexiones de radio entre el escuadrón y la base juegan un importante papel en el juego. Sirven para crear la atmósfera de un "drama" de guerra, siendo representado hasta el final. Se muestra una buena parte de los chismes de momentos de ocio, pero algunas veces se producen avisos de cambios en los objetivos, o de defensas aéreas en aproximación.



UNA NUEVA FUERZA AEREA SOBRE LA MARCHA

A medida que vas avanzando en las misiones, el F117 sufre una serie de mejoras. El F117 original se convierte en el F117A y después en el F117C. La primera mejora permite a la nave transportar misiles aire-aire en los extremos de sus alas. Antes eras vulnerable a un ataque aéreo de sorpresa. La segunda versión amplía la carga de bombas para incluir otros dos misiles, que permiten alargar las misiones con más objetivos en superficie.

RESTITUCION DE LA CARGA UTIL

Aparte de las misiones de entrenamiento, la pantalla de municiones te permite cargar las armas que desees. Solamente pueden cargarse misiles Sidewinder en el ala exterior y los cañones deben estar situados en el centro.

PAVEWAY III

Esta bomba de carga pesada alberga casi 1.000 kg de explosivos. La bomba se apunta al blanco con un visor de bombardeo remoto, situado en el avión. Esto significa que el objetivo debe permanecer a la vista incluso después de lanzar el misil.

MAVERICK

Hay dos versiones de esta arma ligera y guiada mediante láser. Esta primera se dirige automáticamente por ordenador. La segunda alcanza el objetivo con la ayuda de una cámara de televisión que lleva el mismo misil a bordo. Ambas versiones son menos potentes que el Paveway.

CAÑON GATLING DE 20 MM

Sencillamente a los tradicionalistas les encantará esta vuelta a los buenos combates aéreos y bombardeos en superficie de los viejos tiempos. Por supuesto, tienes que emplear tu propia habilidad para apuntar este cañón de gran calibre, pero dispone de 900 proyectiles como munición.

SIDEWINDER

Una sofisticada mejora de la antigua arma dirigida por calor de los 70. Pueden transportarse hasta seis de una sola vez, lo que le da al F117 un nuevo papel como caza de combate aéreo.

COMENTARIO

PAKO

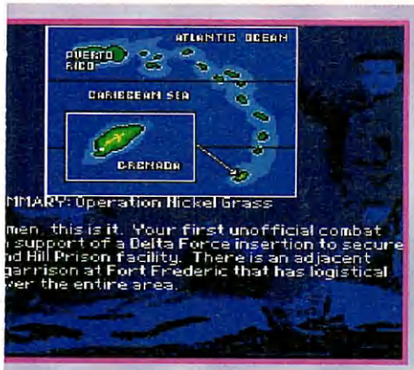
Pensé que las duras palabras que el resto de los chicos de MEGA SEGA le dirigían al F117 eran sólo porque normalmente no suelen ser muy agradables con este tipo de juegos. Yo, por otro lado, me acostumbro bien a las simulaciones de vuelo, especialmente las de EA, como F22 y LHX Attack Chopper, por lo que esperaba defender el juego. Pero tras un pesado fin de semana de juego complicado y tortuoso me doy cuenta de que tristemente todo es verdad. Es un juego realmente aburrido. El principal problema es que todo es demasiaaaaaado leeeeeeento, y la respuesta de los controles es tan mala que te hace preguntarte quien ha derramado miel sobre tu joypad. Hasta la sencillísima, pero esencial, acción de seleccionar un objetivo está llena de frustración. Cuando alternas entre los distintos objetivos el ordenador nunca selecciona el que quieres en primer lugar, incluso aunque sea el más próximo a ti y esté justo en el centro del parabrisas de la carlinga. Para empeorar las cosas, la pantalla de actualización de objetivos siempre tarda más o menos un segundo después de pulsar la tecla, de forma que tienes que tomarte todo con la misma lentitud. Otras transgresiones de la Ley de la Producción de Buenos Juegos incluyen un manual insuficientemente escrito que omite detalles que habrían orientado a los principiantes. Y no olvidemos el hecho de que las misiones son todas ellas bombardeos muy parecidos que son tan sencillos que la única dificultad que encontré fue luchar contra esos malditos controles.

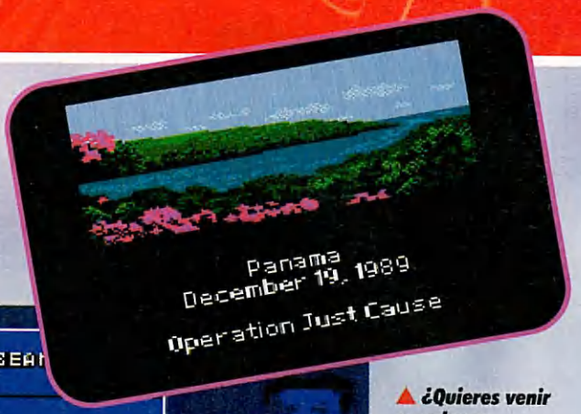
¡La has fastidiado! ¡Yo escondería la cabeza de vergüenza, CRETINO!

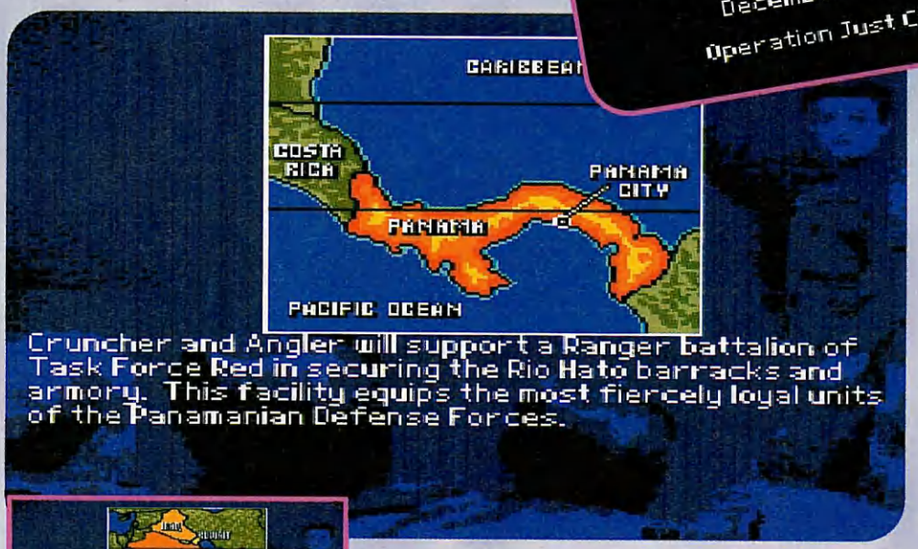
INFORME A LARGO PLAZO		ANALISIS	
HORA	■■■■□	INGENIO	■■□□□
DIA	■■■■■	ACCION	■■■□□
SEMANA	■■■□□	DESAFIO	■■■■□
MES	■□□□□	REFLEJOS	■■■□□
AÑO	□□□□□		

SITUACIONES POLITICAS

Cuando se eligen las misiones, EA no se anda por las ramas. En las misiones hasta 1993, eligieron situaciones globales reconocibles. La primera acción del F117 tiene lugar en Granada. Después se dirige al incidente Noriega en Panamá.

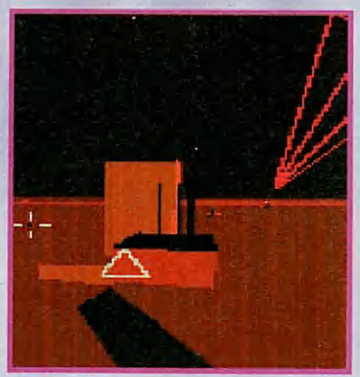






▲ *¿Quieres venir a nadar un poquito, F117?*

◀ *Viene a decir que no te columpies en Panamá, porque te las pueden dar por todos lados.*

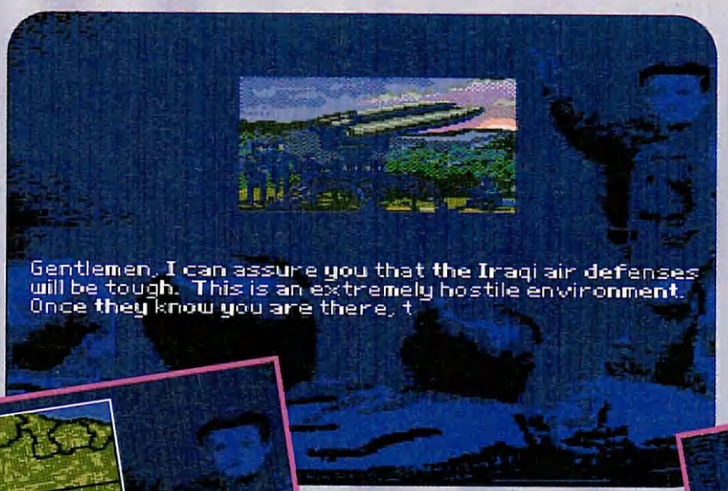


▲ *Visión de infrarrojos colega.*

LO QUE PASA EN TELEVISION

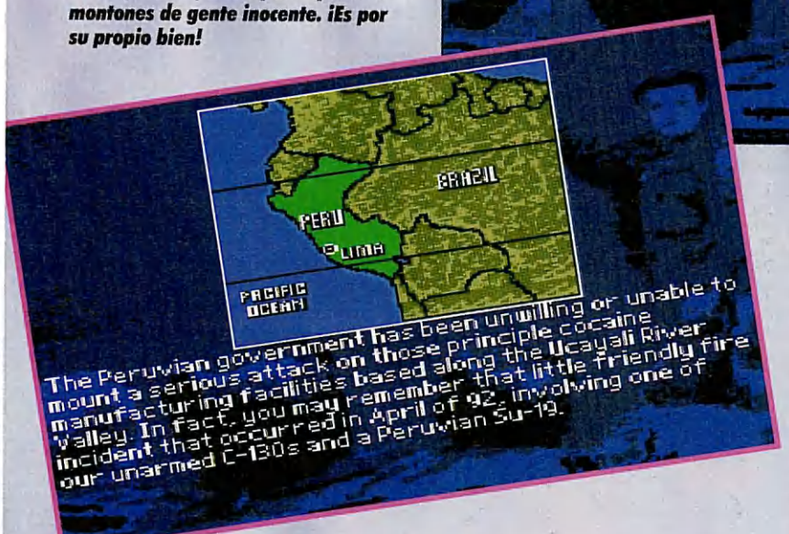
Como en anteriores simulaciones, hay un verdadero surtido de vistas. Las más interesantes son las vistas de misil. Determinados misiles deben ser dirigidos a sus objetivos. Como muchas de las misiones tienen lugar de noche, quizás prefieras disponer de una visión de infrarrojos o de visión nocturna. También existen cuatro ampliaciones distintas.

A medida que aumenta tu experiencia, pronto estarás preparado para una serie completa de misiones en el Golfo. La primera de ellas es Tormenta del Desierto, con algunos bombardeos aliados intensos. La segunda es Relámpago del Desierto, que se trata de reforzar la zona aliada.

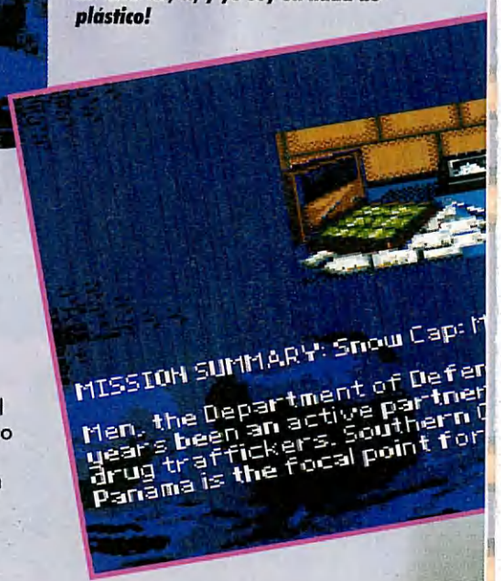


▲ *Acción total en este juego repleto de ella. ¡Si, si, y yo soy un hada de plástico!*

▼ *Preparados, listos y a disparar a montones de gente inocente. ¡Es por su propio bien!*



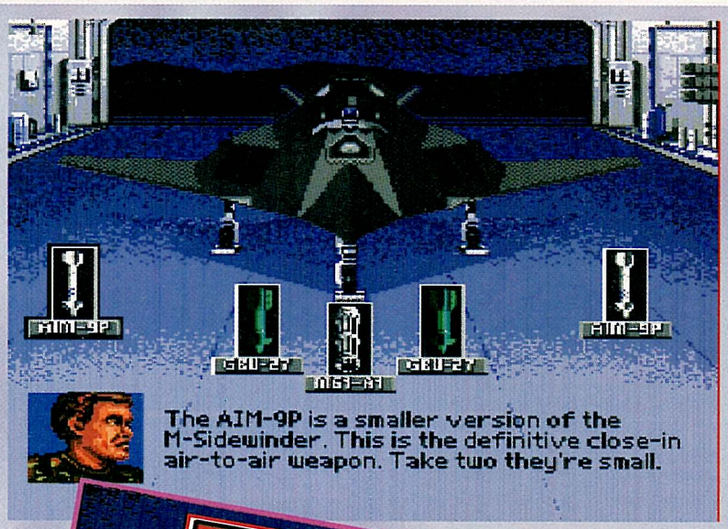
Otras misiones cortas tratan temas de política americana, cono Bosnia (acciones para el acuerdo de paz de las Naciones Unidas y los barones de la droga de Perú). Esto se añade a una amplia gama de tipos de misión y material enemigo. Un extraño misterio se mantiene a lo largo de todo el juego sobre un avión que aparece desde ninguna parte...



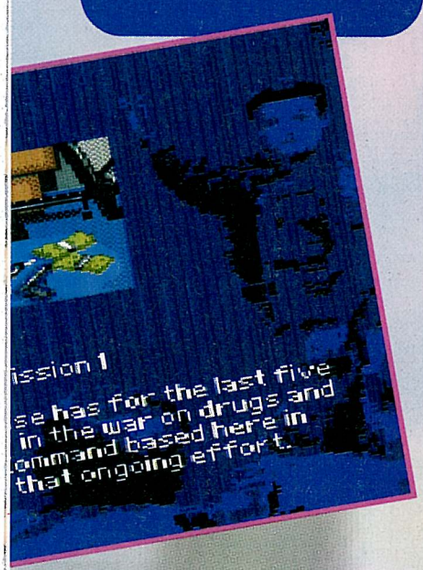
COMENTARIO

GUS

Lo que se va acaba por volver. En el caso de EA, todo lo que hacen aparece después en una versión mejorada. F117 tiene realmente un aspecto y manejo similares a LHX Attack Chopper y F22 Interceptor, pero me da pena averiguar que es inferior a los dos. Los gráficos parecen estar anticuados, con muy poco detalle en los paisajes y parece todavía más lento que juegos anteriores. El manejo del F117 es de una calidad bastante baja y me sorprende que no haya forma de alterar la velocidad del avión. Los problemas con la detección de objetivos dificultan el control de este juego mucho más que con los juegos habituales de EA. Sin embargo, las cosas se animan cuando te quitas de encima las primeras misiones aburridas. Parte de la acción de combate es bastante divertida, y los escenarios son interesantes. Sin embargo, para disfrutar de F117 es necesario absorberle hasta la última gota de jugabilidad y hacer la vista gorda con las clarísimas debilidades del juego.



▲ ***Unete a la RAF, conoce a mucha gente nueva y ¡MATALOS!***



PRESENTACION 80

▲ Bonitos escenarios y gráficos de presentación, muchas vistas de aviones y un modo arcade.

▼ La gama de opciones es más limitada de lo normal.

GRAFICOS 72

▲ Las cámaras que llevan los misiles son inteligentes.

▼ Los gráficos no impresionan a nadie, tanto cuando se mueven como cuando están fijos. Poco detalle.

SONIDO 70

▲ Música militar en las escenas de informes y efectos de aviones y voces razonables.

▼ No hay demasiada variedad en los efectos a lo largo del juego.

JUGABILIDAD 73

▲ Los controles se mantienen apenas al mínimo. Algunas de las misiones finales son complicadas.

▼ F117 no tiene tanta acción como debiera. El bombardeo siempre es soso.

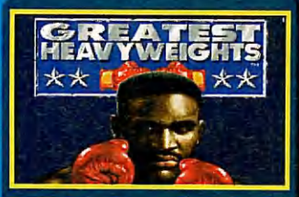
DURACION 70

▲ Treinta misiones, y algunas de ellas con estrictas restricciones de tiempo.

▼ Las misiones son sencillas, lo que convierte a F117 en un juego bastante fácil de superar en poco tiempo.

GLOBAL 72

Algunos fragmentos de acción de combate aéreo, y unas pocas buenas ideas, pero el equipo de vuelo de EA necesita una revisión completa, no sólo un examen anual.



GREATEST HEAVYWEIGHTS

1-2 JUGADORES

PRECIO	PCF
POR	SEGA
DESDE	YA

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
CONTINUACIONES: N/B
NIVELES: N/B
RESPUESTA: BUENA
DIFICULTAD: MEDIA

1ª PUNTUACION

6 combates invicto

ORIGEN

Versión mejorada de Evander Holyfield Real Deal Boxing, con más campeones del mundo de los pesos pesados.

CONTROLES

Es compatible con el joypad de seis botones, proporcionando los botones de arriba los ganchos y los de abajo los otros golpes. Los botones del medio permiten realizar bloqueos. Para joypad de tres botones...

- **A** Directo de izquierda, gancho, golpe al cuerpo. A+ B = uppercut.
- **B** Bloqueo.
- **C** Directo de derecha, gancho, golpe al cuerpo. B + C = uppercut.
- **S** Pausa, salir, repetir.

COMO JUGAR

Golpea a tu oponente hasta que le dejes KO o ganes por puntos.

Hubo un tiempo en el que solamente existían dos juegos de boxeo para la Mega Drive. Tristes, solitarios y aborrecidos por todos, excepto por unos pocos amigos que llevaban puestos anoraks demasiado cortos: James "Buster" Douglas Boxing y Evander Holyfield's "Real Deal Boxing", eran un par de desesperados. Todo lo que tenían que ofrecer eran figuras bidimensionales que respondían más como robots a cámara lenta que como luchadores, y un desarrollo tan básico como el viejo juego favorito de cuando éramos niños: "Golpea al Pimpollo Granudo en la Cara y Mira Cómo Llora". Entonces el Hada Buena de Park Place cambió todo eso, programando Muhammad Ali Heavyweight Boxing. Ya habían conseguido muchos seguidores de la Mega Drive produciendo los juegos John Madden y EA Hockey. "¿Por qué no le añadimos una dimensión adicional a la vieja y aburrida fórmula de los juegos de boxeo introduciendo una perspectiva 3D, un impresionante cuadrilátero giratorio, una excelente animación y la auténtica sensación de estar justo ahí en el ring? ¡A los fans de la lucha les encantará!", gritaron. Y todos fueron felices en el País del Boxeo. El Mago de Sega vio todo esto y decidió utilizar su magia para crear un juego de boxeo todavía mejor. Paseó su varita mágica de la programación sobre los contendientes de un antiguo y tristón Real Deal Boxing de Evander Holyfield, y lo transformó en un fantástico cartucho de 16 megas. "¡Esto pondrá una herradura en los guantes de la gente del País del Boxeo!", se rió a grandes carcajadas, recostándose con aire satisfecho en su trono mágico.

▲ *¡Hey, no mires hacia arriba! ¡No creas que se acabará el combate porque empiece a llover!*

PUÑETAZOS POTENTES

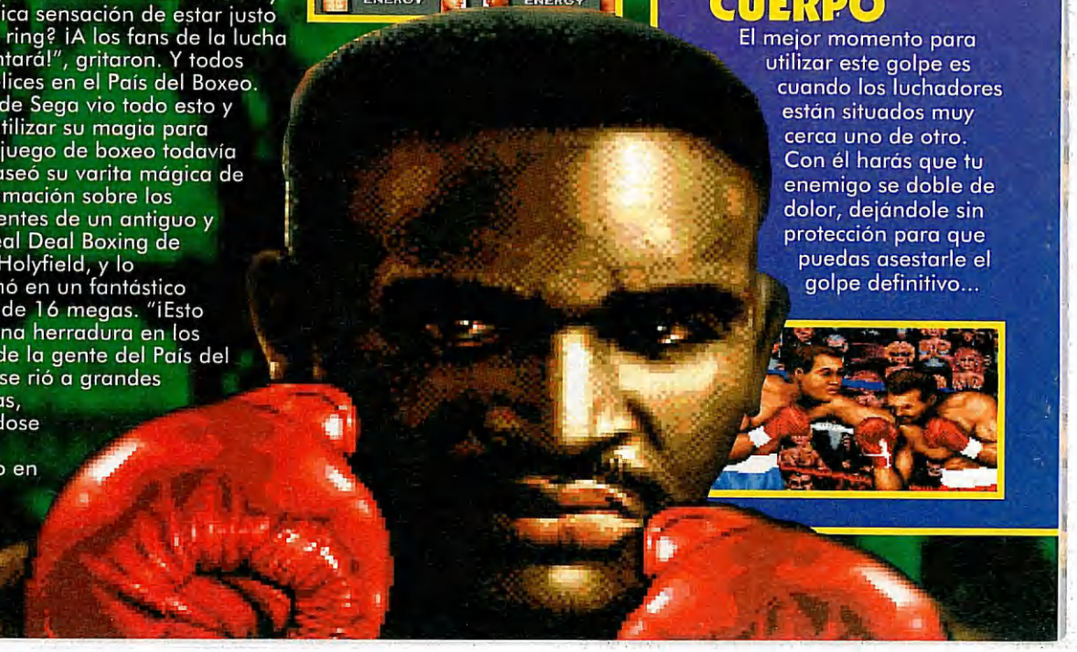
Hay cuatro tipos de golpes básicos y un movimiento de bloqueo. Algunos son más potentes que otros y te ayudarán a poner al otro con la espalda sobre la lona antes de que sepa qué es lo que le golpeó.

BLOQUEO

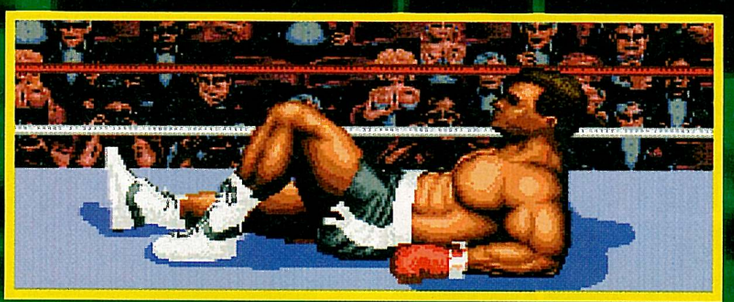
Manten pulsado el botón B y tu luchador elevará los puños, disponiendo así de protección frente a los golpes del oponente.

GOLPE AL CUERPO

El mejor momento para utilizar este golpe es cuando los luchadores están situados muy cerca uno de otro. Con él harás que tu enemigo se doble de dolor, dejándole sin protección para que puedas asestarle el golpe definitivo...

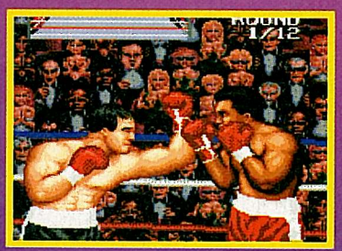


▲ *¿Crees que esto no duele? Pues, ¡toma un poquito para tu barbilla!*



UPPER-CUT

Es el puñetazo más potente de todos, especialmente eficaz después de asestarle a tu oponente un golpe al cuerpo. Utilizando A+B si eres zurdo o B+C si eres diestro, el uppercut es un auténtico golpe de KO.



GOLPE CRUZADO

Otro golpe de largo alcance que, aunque más lento que el directo, causa mucho más daño. Este golpe hace que la cabeza de tu oponente se eche hacia atrás del impulso, lo que le deja vulnerable a un ataque posterior continuado.

DIRECTO

Un puñetazo a la cabeza con el brazo estirado, este golpe se utiliza para medir la distancia entre los dos luchadores. Es el menos potente de todos los golpes, pero también hará que tu oponente eche la cabeza hacia atrás del impulso, lo que te permitirá aproximarte con un ataque más fuerte.

COMENTARIO

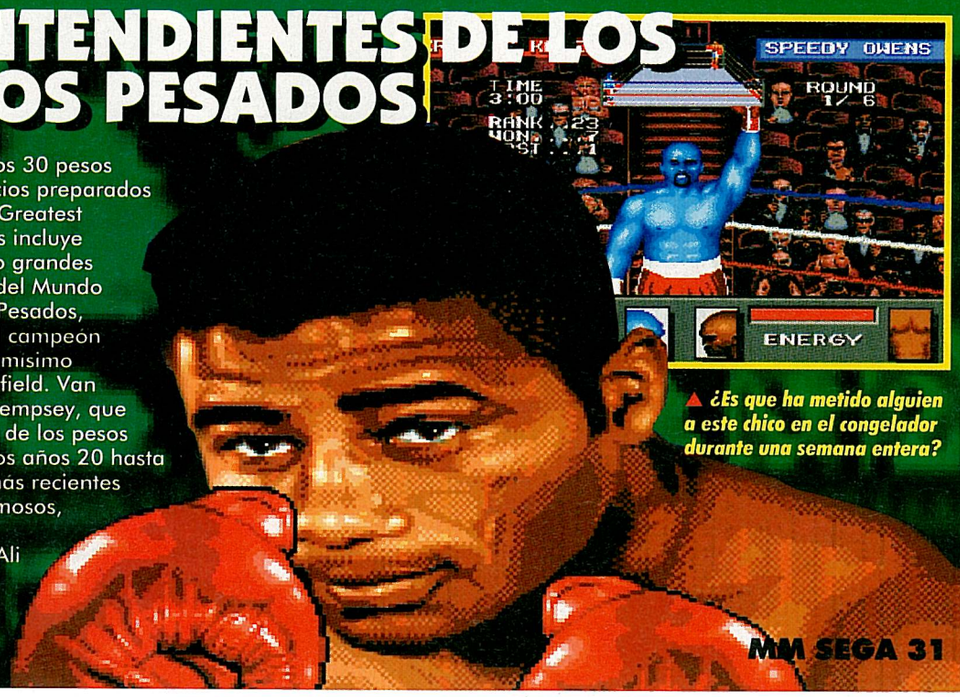
MARCO

Esto parece un intento de Sega de emular el éxito de las famosas series de juegos deportivos mejorados de Electronic Arts de John Madden y EA Hockey. Desgraciadamente, no han elegido un juego básico muy bueno para hacer lo mismo con Evander Holyfield's Real Deal Boxing. Los megas adicionales que han insertado en el cartucho se han utilizado para acelerar el desarrollo del juego a niveles más aceptables, mejorar el sonido e incorporar algunos gráficos realmente fantásticos, además de siete grandes campeones de los pesos pesados que se unen a la lista de boxeadores disponibles. Pero esto no se acerca ni siquiera a la auténtica sensación de estar en el mismísimo ring del mejor (Muhammad Ali Boxing). Los gráficos son claros y las figuras son grandes, pero la animación es todavía bastante básica, al igual que la gama disponibles de movimientos. Es cierto que incluye muchas más opciones y luchadores que el de Casius Clay, pero yo todavía apostaría por este último.

◀ *Bueno, ya estoy harto de jugar a esto y, además, es la hora de mi siesta.*

CONTENDIENTES DE LOS PESOS PESADOS

Además de los 30 pesos pesados ficticios preparados para luchar, Greatest Heavyweights incluye también ocho grandes Campeones del Mundo de los Pesos Pesados, incluyendo al campeón actual, el mismísimo Evander Holyfield. Van desde Jack Dempsey, que fue campeón de los pesos pesados en los años 20 hasta luchadores más recientes y también famosos, como Muhammad Ali y Larry Holmes.



▲ *¿Es que ha metido alguien a este chico en el congelador durante una semana entera?*

COMENTARIO

LUZ

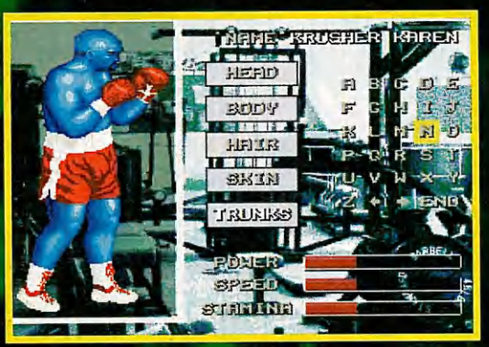
Greatest Heavyweights es casi un ganador (pero desgraciadamente, ese molesto "casi" le impide ser el mejor). Me encanta el modo de personalización de luchadores cuando puedes crear los boxeadores más raros del mundo (con la piel púrpura y el pelo azul, si quieres) y tener al mejor de los mejores en ese deporte durante el último siglo es también una gran jugada (¡no tratéis de adivinar por qué Mike Tyson no está incluido!). El sonido es bueno, las figuras son grandes y muy claras y la gran cantidad de opciones te asegura que no te aburrirás en seguida cuando decidas entre reinicializar una nueva carrera o retirar a un antiguo boxeador hecho polvo. Pero el juego tiene un inconveniente importante, que además es su elemento fundamental: el desarrollo. Hay un número limitado de movimientos y la animación es pobre, lo que le da al juego una clarísima sensación de poco interesante, lo que te deja bastante defraudado. No es juego malo en ningún sentido, pero Muhammad Ali Heavyweights Boxing es mejor.

INFORME A LARGO PLAZO	
HORA	
DIA	
SEMANA	
MES	
AÑO	

ANALISIS	
INGENIO	
ACCION	
DESAFIO	
REFLEJOS	

CARRERAS EN PROGRESO

Greatest Heavyweights ha mantenido la función de creación de boxeadores personalizados del original Real Deal Boxing. Diseña a tu luchador seleccionando las distintas opciones de cabezas, cuerpos, estilos de pelo, colores de piel y troncos y después ajusta sus barras de potencia, velocidad y resistencia situadas en la parte inferior de la pantalla (más potencia significa menos velocidad y resistencia y viceversa). Tras cada combate, entrena tu luchador para su próxima batalla (gana un combate y podrás elegir entre tres de los ocho tipos de entrenamiento, pero pierde y sólo podrás elegir entre dos). Distintos tipos de entrenamiento crean distintas características de lucha. Puedes grabar hasta dos luchadores personalizados en la memoria del cartucho, y puedes retomar sus carreras siempre que lo desees.



¡Sólo son algunas de las opciones disponibles!

¡ UGH, ESO DUELE !

El sistema de medición de daños de Real Deal aparece también en Greatest Heavyweights, con medidores para la cabeza y el cuerpo. Estos medidores van disminuyendo a medida que los luchadores sufren más daños (cuanto más bajas estén las barras, más reducirá cada golpe la barra de energía principal). Las estadísticas de los golpes aparecen al final de cada asalto, con un porcentaje de golpes conseguidos contra los lanzados al vacío. En caso de combate a distancia, los marcadores de los tres jueces se suman para obtener un ganador por puntos.

PRESENTACION

88

▲ Pantallas de introducción excelentes. Montones de boxeadores para elegir y una opción para hacerte el tuyo propio. Pantallas fenomenales entre combates con estadísticas de los golpes bien presentadas.

GRAFICOS

79

▲ Los gráficos de los campeones de los pesos pesados incluidos se representan con bastante fidelidad.
▼ La animación es bastante rígida y el juego sufre del síndrome de juego de boxeo bidimensional.

SONIDO

80

▲ Buenos efectos de sonido de los golpes. En las voces digitalizadas se incluye que cada uno de los famosos pesos pesados tiene su propia frase.

JUGABILIDAD

78

▲ El sencillo método de control hace que el juego sea muy fácil de jugar.
▼ Se podía haber incluido un modo de simulación que ofreciera una mayor variedad de movimientos al luchador ocasional.

DURACION

74

▲ Con 40 luchadores disponibles y una opción de carrera y torneo, hay mucho que hacer.
▼ El desarrollo limitado aburre con bastante rapidez.

GLOBAL

76

16 megas que mejoran la oferta de boxeo de Evander Holyfield ofreciendo un desarrollo de juego más rápido y luchadores adicionales. Pero se ha mejorado lo bastante como para convertirlo en un auténtico ganador.

Ampliamos el plazo

concurso

SEGA - VIRGIN

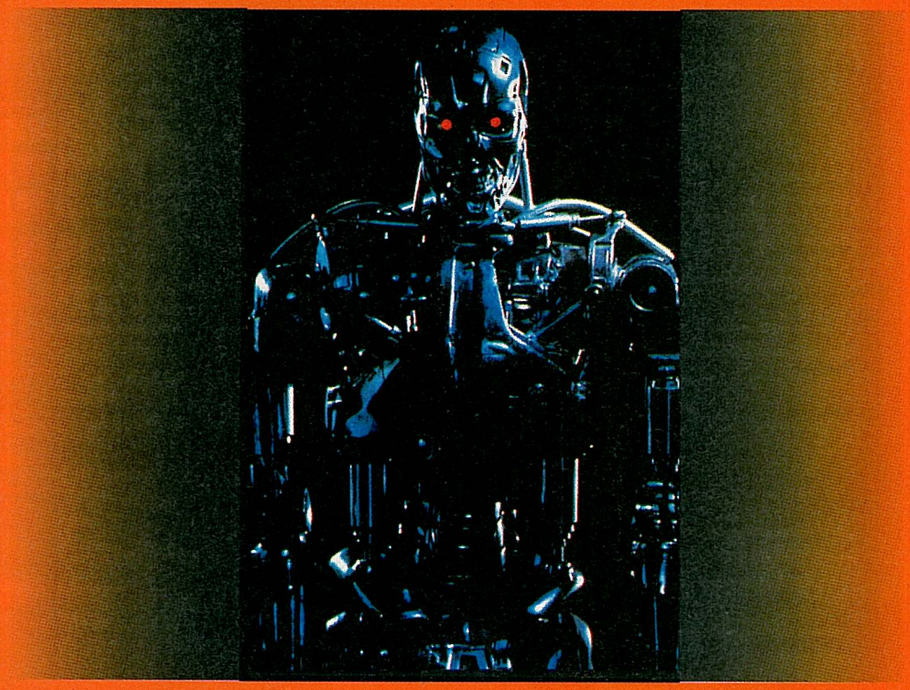
Las cuestiones son:

1.- ¿Cuál es el titulo del anterior éxito de Virgin en Mega Drive?

2.- Nombra dos áreas en las que Virgin esté involucrada, además de en el campo de los videojuegos.

3.- ¿Qué dos actores representaron a Terminator y a Robocop respectivamente en las primeras entregas de cada una de las series, o sea Terminator 1 y Robocop 1?

Mega Sega-Concurso Virgin
Avda. Betanzos nº 60 - Semisótano A
28034 Madrid



Nombre y apellidos _____

Dirección _____

Población _____ Código Postal _____

Teléfono _____

Respuesta 1.- _____

Respuesta 2.- _____

Respuesta 3.- _____

DEEP DUCK

1 JUGADOR

PRECIO PCF

POR SEGA

DESDE YA

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: INFINITAS
NIVELES: 1
RESPUESTA: BUENA
DIFICULTAD: FACIL

1ªPUNTUACION

23,000

ORIGEN

Se trata de la segunda aventura para el pato Donald en Master System.

CONTROLES

El D-pad controla a Donald al estilo de plataformas caracteristicos.

A Patada

B Salto

COMO JUGAR

Llega al nivel de cada sección del plataformas. Al final obtendrás uno de los objetos mágicos que precisas.

El tío del pato Donald, ya sabes Gilito, no el del Athletic no, sufre de una curiosidad insana, mezclada con una avaricia que no parece tener límites. Estas dos cualidades le llevan a una extraña isla desierta, en la que se dice que se encuentra un tesoro de lujazo, y para su alegría consigue hacerse con el medallón que es la parte más importante del tesoro. Pero lo malo es que el medallón está maldito, y Gilito se encuentra al merced del dios de la isla.

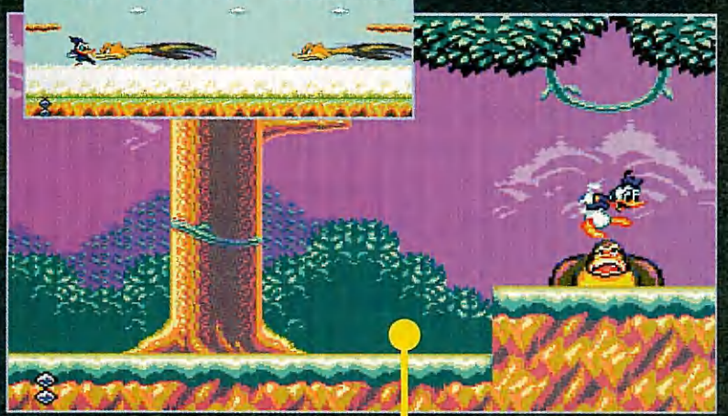
Su valiente sobrino se ofrece para poner las cosas en orden, y ha de volver a la isla a colocar el medallón en el cuello de una diosa. Los distintos climas y terrenos de la isla son los impedimentos a tomar en cuenta. ¿Te va o no te va?

CAMINA, PATO MAREADO

Las fuertes patas palmeadas del pato Donald son estupendas para patear escombros y cofres. Si de una patada lanzas un pedrolo a la chola del contrario lo eliminarás de la circulación. Si la patada se la das aun cofre pues se te dará algún regalito con el que recuperar tu nivel energético. Algunos bloques deslizantes pueden resultar de interés más adelante.

RED HOT CHILI PIPERS

Cuando Donald estuvo con su colega mexicano en el rodaje de "Los tres caballeros" tuvo que haber probado estos pimientitos. De todas formas, cuando nuestro amigo se zampa un chilecito, le da una especie de yuyu. Aunque está fuera de control durante unos segundos, vuelve en sí en mejor forma si se encuentra con visitas inesperadas.



LA ISLA DE LA FANTASIA

La isla presenta multitud de parajes, cada uno de los cuales con sus características correspondientes:

SABANA

Cosas repugnantes que se arrastran. Donald arranca en el interior, una selva llena de ramas, culebras y monicacos.

DUCK TROUBLE

STARRING DONALD DUCK

VOLCAN

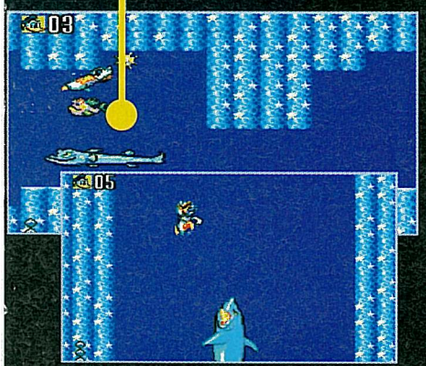
¡Hace un calor que te torras! No, no anda Daisy por ahí. Investiga las cavernas llenas de lava, con lo que tendrás pedicura gratis. Aprovecha las oleadas de magma para subir y bajar.

MONTAÑAS

Un pato haciendo la cabra mocha. Escala cascadas y arrástrate con la ayuda de las aguas termales, está es la única forma de llegar a la cumbre.

ARRECIFES

Donald se pone el gorrito de Custeau y se dedica a flotar por las profundidades marinas. Hay un barco hundido con tesoros para dar y tomar y juego del "correquetepillo" con el tiburón de turno.



CUEVAS DE HIELO

Los muros destellean y el suelo resbala como en los anuncios (no sé si dejarás huellas). Cuidado con los charcos, el pato congelado no es bueno.

PRESENTACION 72

▲Una larga secuencia de dibujos animados y un interludio con el mapa de la isla.
▼En lo que respecta a opciones:0. Continuaciones infinitas.

GRAFICOS 90

▲Gráficos en tonos pastel con una variedad de lujazo. El sprite de Donald es genial.
▼Algunos enemigos parecen de chiste.

SONIDO 83

▲Unas melodías que te harán pegar botes, y unos efectos especiales de lu..., bueno para variar, de vicio.

JUGABILIDAD 90

▲La combinación de fondos aporta novedades al aburrido mundo de las plataformas, y la respuesta mola.
▼¡¡Es muy fácil!

DURACION 74

▼Las continuaciones infinitas hacen que te acabes el juego en un pispás.

GLOBAL 82

Plataformas con clase, pero que se estropean al servirlas en bandeja. De todas formas, no está mal para los peques (sin ofender).

COMENTARIO

PAUL

Los juegos Disney para Master System siempre se atienen a unos límites de calidad, y este tiene toda la pinta de no estar mal. El juego tiene un aspecto agradable, con unos gráficos extraordinarios y unos interesantes fondos de nivel. Algunas de las secciones resultan más divertidas que otras, como la lucha de cocos que se ofrece al final del primer nivel. Es una pena que el juego no ofrezca más resistencia. Las secciones sólo comienzan a endurecerse una vez que has recorrido un buen trecho, e incluso entonces, las continuaciones infinitas están al alcance de la mano para permitirte continuar. Técnicamente bueno, efectivamente nulo.

COMENTARIO

GUS

La pinta de los juegos Disney para todos los formatos Sega parece mejorar sin tregua. En Duck Trouble se ofrecen distintas mejoras gráficas en relación com Lucky Dime. La calidad y surtido de los fondos es impresionante, así como el propio Donald. De igual manera, lo jefes son buenos tanto en forma como en fondo, isobre todo el tiburón! Sin embargo, Deep Duck Trouble es o de los millones de juegos de plataformas para Master System, aunque tenga algo de gancho. Dicho esto, es preciso añadir que es demasiado fácil, muy parecido a Donald Duck I. A pesar de todo, me parece que me divertí jugando.

1 JUGADOR

PRECIO	PCF
POR	CORE DESIGN
DESDE	YA

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
CONTINUACIONES: 1+
NIVELES: 2
RESPUESTA: BUENA
DIFICULTAD: MEDIA

1ª PUNTUACION
120,000

ORIGEN

Chuck Rock fue muy popular en la Mega Drive. También está disponible una versión CD del juego original.

CONTROLES

El botón D dirige a Junior y las otras teclas le permiten saltar, golpear a los malos o a obstáculos con su porra y escapar saltando sobre su porra o cabalgando sobre animales amigos.

- **A** Saltar
- **B** Atacar con porra
- **C** Equilibrarse sobre la porra, cabalgar sobre animales
- **S** Detiene el juego

COMO JUGAR

Junior salta por las plataformas, evitando o golpeando con su porra monstruos y obstáculos. Puede aguantar golpes siempre que tenga leche en su biberón.

Tras rescatar a su amada Ofelia de las peludas manazas de Gary Gritter, ese adonis de la Edad de Piedra, Chuck Rock, sentó la cabeza casándose con ella. Chuck descubrió que podía utilizar sus nuevas habilidades de aporrear rocas para inventar y, tras crear el primer automóvil de piedra (el "Rockette"), acaparó el mercado y se hizo millonario. Mientras tanto, el negocio de coches de su rival, Brick Jagger, menos hábil, iba cada vez peor, y Jagger decidió que la mejor forma de seguir siendo competitivo era secuestrar a la competencia. Y así, cuando comienza nuestra historia, Chuck está encerrado en alguna parte, y sólo será liberado si su esposa le entrega su fábrica de coches a Jagger.

Pero nos olvidamos de Chuck Junior, la más reciente incorporación a la familia Rock. Siendo de tal palo de tal astilla, Junior se lanza, armado con su porra, a una misión de rescate de plataformas. El viaje está repleto de peligros al estilo dinosaurio, pero nada puede parar a este niño siempre que lleve puesto un pañal limpio y haya leche en su biberón.

COMENTARIO

¡Esto es fantástico! Normalmente no suelo ser demasiado amable con los juegos de plataforma de Core (sí, bueno, Chuck Rock, Wolfchild y Wonderdog se dejaban jugar, pero en realidad no tenían nada especial). Chuck II es diferente. Hay mucha variedad en el desarrollo del juego, los gráficos son verdaderamente estupendos y la música del CD es una fenomenal mezcla de sonidos de ambiente de Ozric Tentacles y números espectaculares y muy animados. Dejando aparte la música, los cómicos efectos de sonido y, por supuesto, esa introducción de dibujos animados, Chuck II no parece utilizar mucho el hardware del Mega CD (toda la rotación de figuras se puede realizar mediante software y está incluida en la versión de cartucho del juego), pero en realidad eso no importa, porque el juego es realmente divertido. Los sencillos rompecabezas y las chaladas bromas son entretenidas y novedosas, la acción es lo bastante sencilla como para que los jugadores más jóvenes se familiaricen rápida y fácilmente con el juego y los últimos niveles son también desafiantes en la medida justa para los seguidores más expertos de los juegos de plataforma. Si los Reyes Magos o Papá Noel te trajeron un Mega CD, este es definitivamente uno de los juegos que debes tener en tu lista de nuevas adquisiciones.

BONUSAURUS

Tras aplastar a los malos, Junior tiene la posibilidad de ganar algunos puntos de más y un crédito también adicional participando en uno de los tres juegos extra que tienen lugar a contrarreloj.

En el primero, Junior se encuentra bajo un manzano con una especie de perro amistoso. El "perro" quiere comerse las manzanas pero no puede alcanzarlas, así que Junior tiene que golpearlas con su porra para hacerlas caer. Esto requiere que Junior se suba al lomo de Fido para poder llegar, pero Fido no para de moverse, así que... Parece fácil, pero no lo es tanto, además no es recomendable probarlo en casa.

El segundo juego es una carrera en barco de remos en la que Junior se enfrenta a una tortuga que lleva un reactor incorporado y a Fido, que navega en una tinaja como tú. Tienes que vencer a tus competidores pulsando el botón de la porra tan rápido como puedas hasta alcanzar el otro extremo del lago. Si tienes un botón de disparo automático ajustable, la carrera está ganada.

En tercer lugar queda la competición de escultura. Golpea una roca gigante en los lugares adecuados y, ¡ya está!, tendrás una estatua del querido papi de Chuckie con una heroica pose. El problema es que tienes que tenerlo terminado en unos ¡15 segundos! Seguro que Miguel Angel nunca tuvo este problema.

▼ *Dales donde les duele para procurarte su cooperación.*

AMIGOS ANIMALES

No todos los animales están siempre a mano para Chuck Junior. Algunos pueden ser de gran ayuda solamente si les das un pequeño empujoncito en la nuca. Al igual que los lagartos que extienden sus cuellos a modo de puente y los monos que hacen cualquier cosa por una banana, hay incluso animales que te llevan montado encima. Rescata a la saltarina avestruz de la Caverna de la Mariposa, por ejemplo, y obtendrás un transporte rápido y fácil que te permitirá superar abismos enormes. De forma similar, salvar al triceratops bebé de los hambrientos hombres de Neandertal te ofrece la posibilidad de superar sin rasguños fosos de mortíferos pinchos.

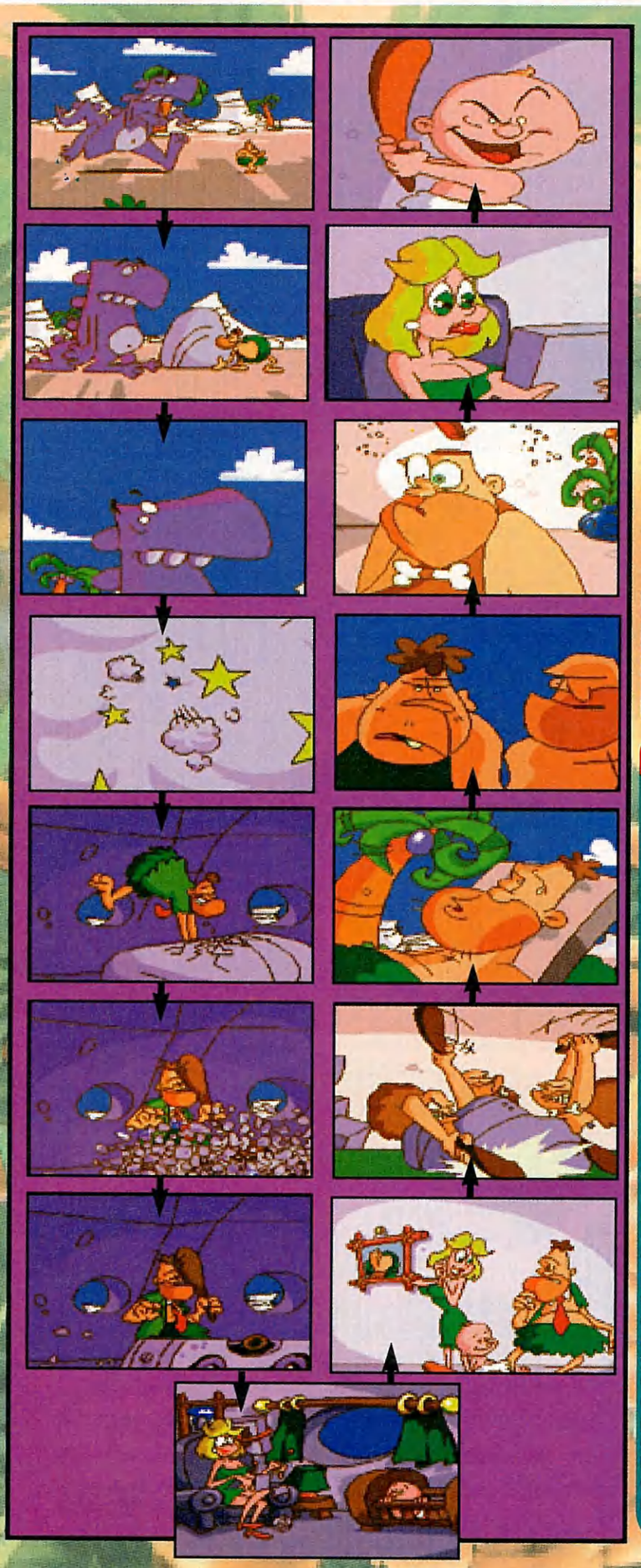
▲ *Hey, bebé dino, ¿te gustaría venir a aporrear conmigo?*

INFORME A LARGO PLAZO

HORA	
DIA	
SEMANA	
MES	
AÑO	

ANALISIS

INGENIO	
ACCION	
DESAFIO	
REFLEJOS	



LA HORA DE LOS DIBUJOS ANIMADOS

Chuck Rock II te deja totalmente alucinado con una de sus mejores características nada más empezar a girar el disco. Son cuatro minutos y cinco segundos de dibujos animados a toda pantalla y a todo color, que han sido creados por un animador profesional de televisión. Es decir, este señor anima dibujos animados para la televisión, no es que anime televisiones. En Core dicen que necesitaron meses de trabajo para conseguir que las historias originales se convirtieran en una animación y que dispusieran además de efectos de sonido, música y voces, pero el resultado es algo que hasta los señores Hannah y Barbera aprobarían. Fíjate, estropearon a Scooby Doo, así que, ¿qué podrán saber ellos?

COMENTARIO

LUZ

Matrícula de honor para Core Design, porque, aunque Chuck Rock 2: Son of Chuck es otro juego de plataformas más, difiere un poco del millón de ofertas que circulan por ahí. Aunque el juego sea muy parecido a la versión para Mega Drive, incorpora elementos originales con muchos detalles que te mantienen interesado, como las absurdas secciones de puntos adicionales, que aparecen cuando menos te lo esperas. Hay niveles adicionales también en esta versión (pero si juegas en el nivel de máxima dificultad). La introducción es un derroche de color, los gráficos son fantásticos en todo el juego y el sonido es espectacular (lo que crea a la perfección la atmósfera del juego). Yo hubiera preferido que el juego difiriese más de la versión de Mega Drive, pero aun así es muy divertido y bien merece la pena un vistazo.

PRESENTACION

92

▲ La introducción de dibujos animados es fantástica, y la presentación del juego es más que satisfactoria.

GRAFICOS

91

▲ Las figuras y los fondos están muy bien hechos y se utilizan de una forma muy hábil efectos de rotación de figuras.

SONIDO

89

▲ Los chalados efectos y las bandas sonoras del CD varían desde buenos a excelentes.

JUGABILIDAD

88

▲ Es muy fácil familiarizarse con el juego. Su desarrollo es muy variado y entretenido.

DURACION

86

▲ Muchos niveles, pero puede que a los jugadores más expertos no les cueste mucho superarlos.

GLOBAL

89

Una mejora definitiva con respecto al Chuck Rock original y un excelente juego de plataformas con todo derecho.

¡¡TE VAMOS A DAR GUERRA!!

Súper Juegos es tu revista de locura que te lo cuenta todo sobre la selva electrónica.

Si quieres jugar a ganar, llévate a casa Súper juegos, tu revista de videojuegos.

Novedades, trucos, mapas.

Engánchate a Súper Juegos. Para ser un figura.

Por sólo 275 ptas.

Este mes, de regalo,
cinco billetes descuento
de los productos más deseados
del momento.

1-4 JUGADORES

PRECIO	PCF
POR	US GOLD
DESDE	YA

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
DIFICULTAD: COMPLICADO
CONTINUACIONES: NINGUNA
NIVELES: TRES
RESPUESTA: BUENA

1º PUNTUACION

116 m. en salto de esquí

ORIGEN

Es el juego con la licencia oficial de los Juegos Olímpicos de Invierno de Lillehammer de 1994.

CONTROLES

Los controles varian de unas pruebas a otras, pero se basa en el habitual pulsar y mover ritmicamente el pad al que estamos acostumbrados por otros simuladores deportivos.

- **A** Inicia el movimiento desde la linea de salida en algunas pruebas.
- **B** Encoge al atleta en las pruebas de esquí.
- **C** No suele utilizarse
- **S** Detiene el juego

COMO JUGAR

Domina las habilidades requeridas para competir en las diez pruebas de la olimpiada de invierno y gana un montón de medallas. Entre otras cosas.

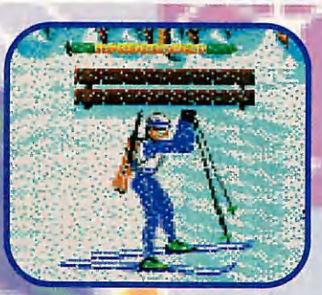
¿Te encanta irte a la Sierra con tus colegas para ponerte hasta las cejas de nieve, tirarte rodando por las pequeñas laderas hasta frenar con un árbol o eres de los que disfrutan bajando con dos nenas, una delante y otra detrás, una montaña subido en un trineo? ¡Qué me dices! Te encanta, pero le tienes alergia al frío. Ya, pues tengo la solución perfecta. Métete en la camita, dile a tu mamá que te eche cuatro o cinco mantas, agénciate un buen vaso de algo calentito y disponte a jugar a Winter Olympics.

Sí, este año durante el mes de febrero se celebrarán los juegos olímpicos de invierno en una localidad de Noruega, concreta-mente en Lillehammer.

Al igual que sucedió con los juegos olímpicos del 1992 en Barcelona, US Gold ha conseguido la licencia de la compe-tición más importante de deportes de invierno y los ha introducido en el interior de un pequeño cartucho para que individuos como tú disfruten sin pasar frío.

DIVERSION EN LA NIEVE

Las diez pruebas de Winter Olympics se han incluido para que las pongas en práctica, bien todas a la vez en una olimpiada completa o individualmente, en sesiones de entrenamiento. Aquí las tienes.



Winter Olympics

COMENTARIO

PAKO

Máxima puntuación para US Gold por la presentación y el esfuerzo, pero, me temo, que al no ser un fan de los deportes de invierno lo encuentro bastante aburrido. El problema es que, secciones como las (numerosas) pruebas de esquí requieren mucha práctica porque es necesario conocer el aspecto de las distintas pistas para saber dónde girar antes de que aparezca otra puerta en la pantalla. Eso no sería tan malo si esquiar a través de los banderines fuese un poco más interesante o incluso si las pruebas ofrecieran algo más de variedad, pero siento que estoy repitiendo lo mismo una y otra vez y no puedo evitar aburrime como un bobo. Me gustó un poco más el trineo y el biathlon, probablemente porque se diferenciaban del resto, pero ni aún así... Sin embargo, es interesante, de verdad. Si eres un forofo de la nieve y piensas sentarte delante de la caja tonta a ver alguna de las pruebas durante este mes de febrero, te encantará, pero si el único deporte que prácticas es el sillón-bol será mejor que inviertas en otros productos.

BOBSLED DOS PASAJEROS

Golpea los botones A y B para empujar tu bob hasta la línea de salida y a continuación salta a su interior y empezarás a descender en un canal de hielo a unos 100 Km/h. Puedes aumentar la velocidad en los giros dirigiéndote hacia la orilla del canal, pero no subas demasiado porque la gravedad puede mandarte al garete, acabando lamentablemente con la prueba.

LUGE

¡No lo intentéis en casa chicos! La versión económica de la prueba de Bobsled lleva a tu héroe enfundado en Lycra al interior de un pequeño trineo que debes conducir hasta el final del recorrido de bobsled. Pulsa los botones para darle impulso, después dirígelo hacia arriba y hacia abajo en las curvas para aumentar tu velocidad. Al igual que en las pruebas de bobsled es fácil subir demasiado y salirse de la trayectoria.

▲ *¡Este chavalito está dispuesto a hacer un socavón en la pista!*

INFORME A LARGO PLAZO		ANALISIS	
HORA		INGENIO	
DIA		ACCION	
SEMANA		DESAFIO	
MES		REFLEJOS	
AÑO			

Winter Olimpics

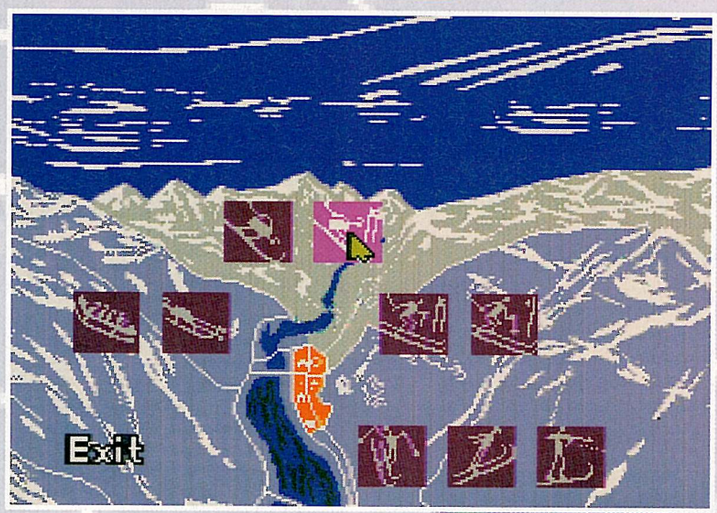
COMENTARIO

GUS

Quizá sea el hecho de que desde que era pequeño he ido a esquiar el que me hace disfrutar de este juego más que mi compañero. Las pruebas de esquí me parecieron interesantes y divertidas, aunque estoy de acuerdo en que la cantidad es excesiva. A diferencia de otros juegos deportivos, te llevará bastante tiempo dominar las pruebas. Ganar en los deportes de invierno es cuestión de apurar unos segundos y la mayor parte de estas pruebas requieren reflejos muy rápidos. Sin embargo, pienso que la representación de las pruebas de bobsleigh y trineo es bastante pobre y las pruebas de Mogul y salto de esquí se han limitado considerablemente. Los gráficos y la presentación pueden calificarse como apropiados pero no ocurre igual con el sonido. Si al final sigues tan interesado en Winter Olimpycs como para comprarlo terminarás disfrutando de él.

GRAN SLALOM

Esta es una de las pruebas de esquí más sencillas. Las puertas están muy próximas de forma que mientras desciendes por la ladera de la montaña puedes observar cuál es el camino que debes seguir. Esto significa que, a diferencia de las otras, no requiere aminorar la velocidad hasta parecer una tortuga. Con la práctica aprenderás el recorrido.



SLALOM

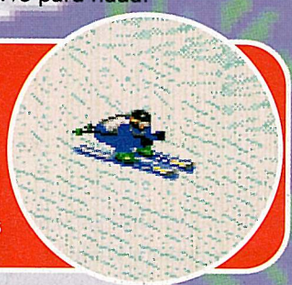
En esta prueba de descenso sobre esquíes las puertas están todavía más próximas unas a otras. Se requiere una gran dominio de los esquíes para recorrer el gran slalom de banderas sin olvidarse de ninguna; y más aún para atravesar la línea de meta con un buen tiempo.

DESCENSO

En ésta, la prueba de esquí más sencilla, tienes que llegar hasta la base de la colina (de ahí su nombre) lo más rápidamente que puedas, mientras esquías a través de puertas. Pulsando el botón B aumentas tu velocidad, pero si vas muy deprisa y pasas de largo una puerta quedarás automáticamente descalificado. Como adivinarás, chocar contra un árbol, contra una bandera o caer al suelo no sirve para nada.

SUPER G

Más esquí de descenso. De hecho, a los ojos de los no aficionados, podría parecer idéntica a la prueba de descenso normal si exceptúamos el hecho de que los banderines de las puertas son diferentes y que la pista es algo más corta que en las demás.



SALTO DE ESQUI

Parte de la cima y mueve hacia arriba y hacia abajo el D-pad para no perder el equilibrio, después cuando desciendas mueve hacia la izquierda y la derecha para no descentrar a tu hombre. Mantén pulsado el botón A antes de aterrizar y se parará antes de oír los gritos de entusiasmo en el punto apropiado para ganar puntos por el estilo y la distancia alcanzada. Probablemente la prueba más fácil.

BIATHLON

Es el momento de luchar contra el reloj en una cacería sobre esquíes. Mueve hacia la izquierda y la derecha cuando el indeciso indicador se sitúe sobre las zonas verdes para aumentar tu velocidad entre cuatro objetivos situados a diferentes distancias, a continuación cuando llegues, utiliza el objetivo para apuntar a tus cinco blancos y dispara. Cuanto más te esfuerzas en esquiar, más inestables son las manos de los participantes cuando sujetan el rifle.

LA COMPETICION SE PONE AL ROJO VIVO

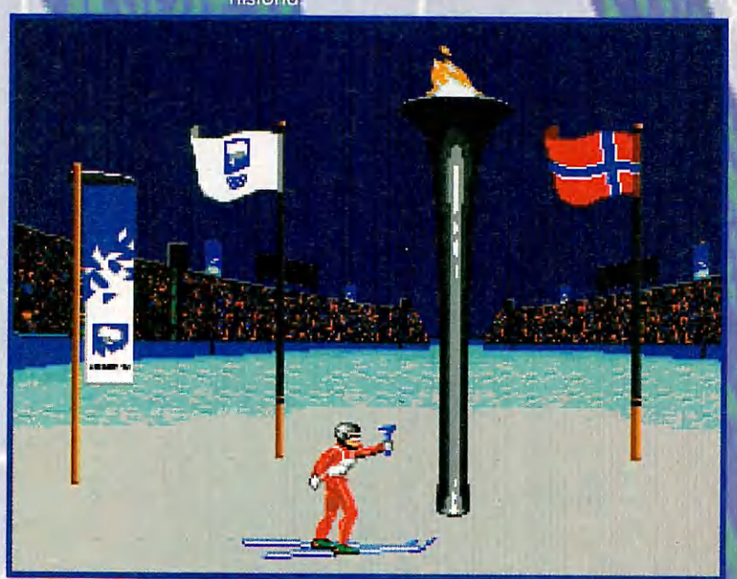
Al igual que en Summer Olympics de US Gold, existen opciones en Winter Olympics para jugar una competición olímpica completa, con un máximo de cuatro jugadores, a lo largo de las diez pruebas o una miniolimpiada formada únicamente por los deportes elegidos. Los jugadores pueden introducir sus nombres, nacionalidad (a elegir entre 16 países) y configuración favorita de joypad. La mayoría de las pruebas se juegan de uno en uno, aunque existe una opción uno a uno en la que dos jugadores pueden competir directamente en las pruebas de Mogul y patinaje sobre hielo. Después de cada prueba en una competición, se muestran los marcadores y una tabla de medallas para demostrarte cómo se comportan los buenos.

MOGULS

Es muy dura. Gira a la izquierda y la derecha alrededor de los montículos helados, intentando mantener un ritmo izquierda-derecha en el D-pad y en el momento correcto pulsa un botón para realizar una acrobacia que deje a todos boquiabiertos. Si pulsa el botón en un momento inoportuno terminarás con una ruptura de cuello y consecuentemente con el final de la prueba, sirviendo la victoria en bandeja a tu adversario (al otro lado de la pantalla).

PISTA DE PATINAJE SOBRE HIELO

Esta prueba requiere unas cuantas pulsaciones de botón además de dominio, mientras diriges a tu peón alrededor de una pista ovalada, intentando derrotar a otros tres atletas igualmente motivados. ¡Ten cuidado con las esquinas! Golpea los discos que bordean los ángulos muchas veces y serás historia.



▲ *¡Con el frío que tengo! ¿Por qué no han puesto la fogata más abajo!*

PRESENTACION

89

▲ Muy buena. Gran variedad de opciones y una presentación excelente de las pruebas.

GRAFICOS

87

▲ Los sprites y los fondos son geniales. La animación es absolutamente impresionante.

SONIDO

60

▲ Música insípida que en pocas ocasiones consigue inspirar interés en los retos helados. Los efectos sonoros son decentes pero escasos y audibles de Pascuas a Ramos.

JUGABILIDAD

73

▲ Los aficionados a los deportes de invierno lo encontrarán más interesante.
▼ Las pruebas no ofrecen mucha variedad o interés a los demás mortales.

DURACION

75

▲ Depende realmente de tu afición a los deportes de invierno. Los que no tienen ni idea de lo que es un esquí se aburrirán pronto, el resto disfrutará como un enano.

GLOBAL

73

Un buen simulador deportivo que tiene un atractivo limitado.

Os recordamos que este es el último mes para enviar las cartas a los concursos de números anteriores.

WINTER OLYMPICS

ROBOCOP VS TERMINATOR

JAMES POND 3

1 JUGADOR

PRECIO PCF

POR GREMLIN

DESDE YA

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
DIFICULTAD: FACILON A REGULAR
CONTINUACIONES: CINCO
NIVELES: TRES
RESPUESTA: NO TAN MALA

1ª PUNTUACION

500,000

ORIGEN

Zool surgió inicialmente para Amiga, al estilo del Sonic, pero en floppy disk,

CONTROLES

Utiliza el D-Pad para correr en todas direcciones, dirigir a Zool mientras está en el aire y escalar los muros. Los botones A, B, C sirven para saltar y atacar.

- **A** Puñetazo y disparo de rayos de energía
- **B** Dar saltos y saltar los muros
- **C** Realiza el ataque giratorio en el aire
- **S** Detiene el juego

COMO JUGAR

Dirige a Zool a través de infinidad de plataformas, recogiendo los suficientes objetos de bonificación para que aparezca la salida. Esquiva o dispara a los enemigos.

ZOOL

Ostentar los títulos de Guardián de la Imaginación, Protector de los Pensamientos Creativos y Defensor de la Acción Positiva implica un gran sacrificio para cualquier criatura Ninja con aspecto de hormiga, como es el caso del protagonista de nuestro juego. ¡Zool, como es conocido, perdió el control de su caza espacial y terminó chocando contra algo en la enésima dimensión!

Antes del impacto, Zool se encontraba en plena persecución de su archienemigo, Krool, que últimamente se había entretenido utilizando su poder de antiimaginación para convertir a los inocuos objetos decorativos de los hogares en implacables asesinos. En estos momentos, Zool tiene que atravesar las siete plataformas de los planos de la enésima dimensión para recoger un contingente de objetos inalterados y a continuación, hallar el medallón místico que le conducirá al siguiente nivel.¡Venga Zool!

LOS NIVELES DE CABO A RABO

Zool debe recorrer siete niveles, cada uno formado por otros tres. ¿No te resultan algo familiares?

UN MUNDO DULCE

¡Las piruletas de colores se elevan majestuosas de forma amenazadora! Atraviesa los puentes de caramelo para escapar y súbete a los cereales flotantes que surcan los ríos de chocolate para llegar al final, donde espera el zumbante malvado Hum-Bug.

UN MUNDO MUSICAL

Hogar de miles de vivos instrumentos ... ¡de TORMENTO! Flota por la pantalla montando sobre los sonidos metálicos de las trompetas, y aterriza sobre las baterías para recoger los objetos de alta fidelidad que te abrirán las puertas de la salida.

UN MUNDO FRUTAL

¡Plátanos! ¡Plátanos! ¡Todo un cargamento! Aunque las cáscaras arrojadas por todas partes no consigan hacerte resbalar, terminarás cayendo cuando te enfrentes a la gran banana jefe. Ten cuidado también con las imprudentes zanahorias y las vainas de guisante procedentes del Mundo de las Hortalizas que están pasando sus vacaciones aquí.

COMENTARIO

RIKI

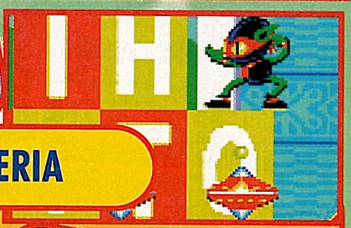
Un puñado de elementos que ya critiqué duramente en el pasado cuando comenté la Familia Addams para Mega Drive basándome en que i) aparecían con un año de retraso y ii) la acción de plataformas es poco original, tediosa y simplona. Pueden utilizarse las mismas palabras para Zool. Era un buen juego para Amiga, ya que capturaba correctamente el carisma de los personajes de plataformas, como Sonic The Hedgehog. El asunto es simple, los juegos para Mega Drive de este género han ido apareciendo sucesivamente desde entonces, aunque éste no se parece en absoluto a otros como Flashback, Rocket Knight Adventures o Cool Spot. Como mucho, Zool podría calificarse como "oferta poco llamativa", especialmente cuando pueden adquirirse otros juegos superiores del mismo género por menos de la mitad de éste.

EL MUNDO DE LAS HERRAMIENTAS

De las paredes afloran los punzantes clavos y los afilados filos de las hachas caen sobre la cabeza de Zool. A lo mejor te parece que los dientes de la sierra no son demasiado grandes, pero yo que tú pensaría en la Matanza de Texas; aléjate también de los charcos porque en ellos habitan gusanos muy voraces.

EL MUNDO DE LAS MUÑECAS

¡Tanques, robots, pelotas de goma, canicas, bombarderos de papel! ¿No te parece que son demasiados enemigos?



LA FERIA

Las piruletas y las manzanas de caramelo tienen un aspecto realmente tentador... pero ¡sólo si quieres saborear la MUERTE! Deja que el martillo y la campana le den un impulso a Zool, ¡pero intenta no sentir la potencia de los mazos!

LA ISLA DESIERTA

Un escenario idílico... ¡para uno de los niveles más duros de todo el juego! Las flores andantes y las malvadas criaturas con aspecto de bacilos ocasionan problemas a Zool en este lugar, ¡vigila también las burbujas venenosas!

COMENTARIO

PAKO

No es demasiado difícil adivinar el motivo que impulsó a los propietarios de Amiga a calificar a este título como uno de sus favoritos, Zool está repleto de colorido y es un rápido juego de plataformas. Pero nosotros, los propietarios de Mega Drive estamos hartos de jugar con juegos aún más vistosos y rápidos, que además son más antiguos que éste. Así mismo, comparado con Sonic y Robocod resulta una mala imitación que aparece demasiado tarde. Los niveles construidos con dulces, muñecos, instrumentos musicales y demás ya resultan familiares pues han aparecido anteriormente en Robocod y Cool Spot, de modo que nada más comenzar el juego tienes la sensación de haberlo visto todo. El estilo de juego es prácticamente idéntico al de Bubsy o Cool Spot, recoger los suficientes objetos para alcanzar la salida, y es idénticamente flojo. Pero, mientras que Cool Splot por lo menos cuenta con unos gráficos y una música alucinantes que consiguen distraer tu atención de la acción simplona, Zool no tiene nada que te haga decir, "¡Vaya! ¡esto si que no me lo esperaba!". Por tanto, resulta toda una ironía que las instrucciones le otorguen el título de "Guardián de la Imaginación" y "Protector de los Pensamientos Creativos". No es un juego de los peores, lo admito, pero hay tantos otros parecidos en la actualidad, que las novedades debería ofrecer alguna innovación para llamar la atención. Zool no tiene ninguna, por tanto no te recomiendo que te gastes la pasta en tal sucedáneo.

PRESENTACION 66

▲ Una razonablemente pequeña secuencia de introducción, aunque no es espectacular y no informa demasiado.

GRAFICOS 75

▲ Técnicamente bueno, con un movimiento de pantalla decente.
▼ Nada que impresione en particular. Los dibujos de las piruletas en el Mundo de los Dulces son flojos.

SONIDO 74

▲ Agradables melodías pegadizas acompañan a la acción. Los efectos tampoco son malos del todo.

JUGABILIDAD 70

▲ Es rápido y razonablemente jugable.
▼ El juego es "taaaan" parecido a los demás, además tampoco es un derivado demasiado interesante. No tiene ni una sola novedad.

DURACION 61

▲ Gran cantidad de niveles.
▼ Comparado con otros juegos, los niveles son simplones y aburridos. Tendrás más que suficiente después de una hora de juego.

GLOBAL 67

Zool puede haber dejado impresionados a los propietarios de un Amiga, pero seguramente la mayoría de los jugadores de Mega Drive ya contarán con algún juego similar, por no decir mejor.

INFORME A LARGO PLAZO

HORA	■■□□□
DIA	■■□□□
SEMANA	■■□□□
MES	■□□□□
AÑO	□□□□□

ANALISIS

INGENIO	■□□□□
ACCION	■■■□□
DESAFIO	■■■□□
REFLEJOS	■■■■□

1-4 JUGADORES

PRECIO: PCF

POR: ACCOLADE

DESDE: YA

OPCIONES

CONTROL: JOY PAD
CONTINUACIONES: GRABADAS
NIVELES: 1
RESPUESTA: CHAPUZA
DIFICULTAD: ALTA

1ª PUNTUACION

0-1

ORIGEN

Pelé fue el héroe futbolero que llevó a Brasil a la victoria en tres mundiales de fútbol. Ha intervenido en el diseño del juego.

CONTROLES

El botón del D-pad conduce al jugador elegido a lo largo del campo, mientras que los botones A, B y C producen diferentes acciones que dependen de si se está realizando una ofensiva, una defensa o de si la pelota está en el aire.

- **A** Activa los jugadores (a veces). Detiene el juego y mueve
- **B** Un paseo breve por el campo. Dirige la pelota.
- **C** Da una patada. Patada de bicicleta. Entrada/caer.
- **S** Detiene y muestra una repetición de la jugada, realiza cambios.

COMO JUGAR

¡A estas alturas! ¿Cómo se juega al fútbol? Sobran las palabras, si no lo sabes baja a la calle, busca un grupo de personas con un balón y observa.

Aunque te parezca mentira en los 70 el nombre que estaba en boca de todos no era Leif Garret sino Edson Arantes do Nascimento. ¿Qué no sabes quién es? ¡Por favor!, el jugador futbolero más grande de todos los tiempo. ¡Idiota! Pelé es su alias, ¿acaso pensabas que un brasileño cristiano se dejaría bautizar con un nombre así ¡y sin apellidos!. Pero claro, como se fue a yanquilandia, no podía trabajar como actor, firmar libros ni dirigir consejos futboleros con su verdadero nombre y tuvo que adoptar ese mote. Ahora sella con éste, con exclamación incluida, una simulación del deporte rey creada por Accolade.

Pelé! Soccer te permite jugar en encuentros amistosos y en torneos del lado de cualquiera de los 40 países participantes. Puedes enfrentarte a la máquina o a un amigo, y está claro que se aplican las reglas habituales, como las faltas los corners e incluso (lo que no es muy habitual) el orsai (o fuera de juego).

▲ ¡Moveos ineptos! ¡Qué no se diga!

▲ Opciones, opciones. ¡Pues toma opciones!

▲ ¡Hey, Pelé!

PELÉ SOCCER

COMENTARIO

PAKO

Por favor que sea cierto. Esto es una broma ¿verdad? El verdadero título es "Pajares y Esteso le dan al cuero" ¿verdad?. Porque si esto es un intento serio de crear un juego de fútbol, la únicas palabras para describirlo no se permiten en una publicación como MEGA SEGA que está destinada a toda la familia. De aperitivo, los porteros son superhéroes. En cuanto entras al área, tu jugador se cae como por arte de magia y de repente la pelota está en manos del portero. Dispara desde donde quieras, porque el resultado es el mismo. Atención al próximo dato, porque tiene salsa: el corner se dispara ANTES DE QUE LA ESQUINA DEL CAMPO APAREZCA EN PANTALLA. Hay una cuantas divertidas curiosidades más que podría mencionar, pero me parece que ya es suficiente. Es escoria.

¡ADELANTE CHICOS!

Pelé Soccer! te presenta 40 equipos entre los que elegir, pero como no se ha pagado licencia alguna, son equipos genéricos, es decir sin nombre, como si me dices el Vigo, el Barcelona y el País Vasco, en lugar de el Celta de Vigo, el Español y el Athlético de Madrid. Algo parecido ocurre con los jugadores, pero con algo más de rechufla, cuando aparecen Toshec, Keagan y Burnes, y no, no es que los nombres los haya escrito un disléxico, sino que como no se pueden utilizar los nombres verdaderos sin aflojar el bolsillo, pues se ríen del personal a su estilo. Cada jugador presenta sus propias estadísticas de juego. ¡Ah! ¡Casi se me olvida! Atención a los fantásticos diseños de las camisetas de los equipos, que también son de cosecha propia.

▲ Los modelitos en los que se inspira Agata Luis de la Braga para sus vestidos

◀ ¡Lavamos los calcetines con Massi Ultra, el detergente que se COME la suciedad!

PELÉ SOCCER

Esta es la firma de Pelé; no hemos podido encontrar una foto y, de todas maneras, creemos que no le hacemos un gran favor a Pelé si colcoamos una foto suya (de nada majo). Desde un principio se deseo que Pelé no pusiera únicamente su nombre (gran pena). Querían utilizar su experiencia. Pelé hizo unas cuantas recomendaciones que modificaron el juego, además de ofrecer unos cuantos trucos que aparecen en la pantalla de presentación. Pero parece que Pelé no está tan ducho en videojuegos como en fútbol.

COMENTARIO

GUS

La verdad es que no tengo demasiado que contar. No se puede decir que sea un buen juego de fútbol, eso es seguro. Pero no se pueden negar el esfuerzo y la buenas ideas que en él se han aplicado. Ligas y torneos, cambio de equipos, moviolas, los trucos de Pelé; estupendo todo, pero puede que algo superfluo en un cartucho de sólo ocho megas, y la inclusión de unas repugnantes secuencias de vídeo que rozan la pornografía, resulta una irresponsabilidad con esa cantidad de memoria. Pero eso no es todo, los problemas de Pelé van mucho más lejos. El portero tiene los guantes imantados, y sus proezas hacen del gol una misión imposible. La verdad es que este juego para Mega Drive va a parecer el campo de fútbol de las Salesianas, vacío.

PRESENTACION 78

▲Amplia selección de opciones.
▼Estas opciones se han presentado muy chapuceramente. Los controles del jugador pueden llevarle a cualquier lugar.

GRAFICOS 61

▲Grandes sprites. Una pequeña secuencia digitalizada acompaña a los goles y faltas.
▼La forma en que el balón se volatiliza crispa los nervios.

SONIDO 34

▼Los cantos y los gritos de la multitud recuerdan a una panda de niñas de 13 años en un concierto de Jesús Vázquez.

JUGABILIDAD 28

▼Casi nula. Hasta en el modo de dos jugadores parece una broma. Jugar con Pelé es más difícil que acertar los números de la Bono Loto.

DURACION 25

▼No es precisamente su punto fuerte

GLOBAL 44

Un horrible juego de fútbol que representa un insulto al buen nombre del balonpié y a la fama de Pelé.

¡JO, VAMOS BRAULIO!

▲ *¡Venga! ¡Venga, cretinos! ¡A correr!*

El árbitro es un personaje que levanta auténticas pasiones y que no va de negro por cuestión de elegancia sino porque es un color que combina bien con todos. En la mayoría de las ocasiones ni el árbitro más pintado podría echar la culpa al acusado jugador por tumbar de un guantazo a los árbitros que aparecen en este juego, porque casi todas las faltas son cuestionables. La mayoría se producen en medio de una rápida jugada (durante la cual la pelota se hace invisible) que de repente se detiene cuando suena el silbato por alguna misteriosa razón. Procura controlar tus reacciones escatológicas ante tal tipo de sucesos e intenta no pensar en que una de estas intuiciones arbitrales pueden terminar en el lanzamiento de un penalty que no has cometido.

Mientras tu adversario avanza para pegar la patada, su objetivo se indica claramente con una línea de Oes y no existe ninguno de esos trucos de "mira hacia un lugar y dispara en sentido contrario". Tranquilo, eso sólo podría importar si el portero no fuese un superatleta.

▼ *¡Bien, mi imán atraepelotas está funcionando de pila máster!*

INFORME A LARGO PLAZO

HORA	
DIA	
SEMANA	
MES	
AÑO	

ANALISIS

INGENIO	
ACCION	
DESAFIO	
REFLEJOS	

1-3 JUGADORES

PRECIO	PCF
POR	VIRGIN
DESDE	YA

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
CONTINUACIONES: PALABRA CLAVE
NIVELES: 1
RESPUESTA: MUY BUENA
DIFICULTAD: MEDIA

1ª PUNTUACION
NIVEL 12

ORIGEN

Convertido de la SNES, The Lost Vikings utiliza ideas desarrolladas en juegos como Lemmings y Humans.

CONTROLES

El D-pad mueve a los vikingos por los niveles de plataforma, y también selecciona entre objetos y personajes.

A	ESCUDO/ARCO/CARGA
B	PUÑALADA/SALTO
C	UTILIZAR OBJETO/PULSAR BOTON
S	INVENTARIO/SALIR

COMO JUGAR

Alcanza la salida en cada nivel venciendo a los enemigos y resolviendo rompecabezas.

Sentados en nuestro pequeño mundo, ¿quién sabe lo que hay más allá de las estrellas? Hace unos cuantos cientos de años, la gente vivía en cabañas de barro, le daba miedo ir de compras y salir por la noche y eran demasiado cautos como para poner el pie en un barco. Aparte de los Vikingos, por supuesto. No sabían nada sobre ponerse en camino sin brújula y mapa, pensando en la posibilidad remota de un buen saqueo.

Así, cuando tres miembros de esta dura raza fueron arrebatados de su hogar por una nave espacial de paso, resultaron ser justamente la clase de tipos que escapan a través de un bucle temporal y encuentran su camino de vuelta a su tranquila aldea nórdica.

Afortunadamente, estos tres Vikingos perdidos tuvieron a su lado sus armas cuando dormían, y son estas primitivas herramientas lo que les sirve para superar cada obstáculo y el viaje de vuelta a casa.

THE LOST VI

NOSOTROS, LOS TRES REYES

Los tres escandinavos perdidos son buenos compañeros y son físicamente distintos uno de otro. Esto resulta útil, ya que les permite cooperar y complementarse uno con otro. La disposición de la estrellas les ofrece algunas pistas.

OLAF EL VALIENTE

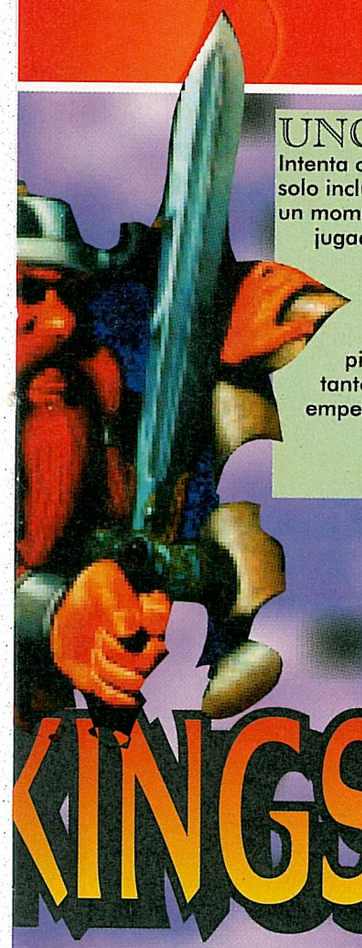
Olaf es el personaje más lento (quién sabe, quizás el más tonto), pero tiene un papel fundamental en el juego, debido al escudo que transporta. Muy poco puede atravesar este grueso disco de madera y cubre las actividades de los otros dos. Tiene un sorprendente segundo uso como deslizador (y también funciona como plataforma para Eric).

BALEOG EL FIERO

Baleog es el hombre armado del grupo. Lleva un largo arco, útil para ataques a distancia y una espada para combates próximos. Sin embargo, estos atributos físicos son débiles. La espada puede utilizarse como maza.

ERIC EL ASTUTO

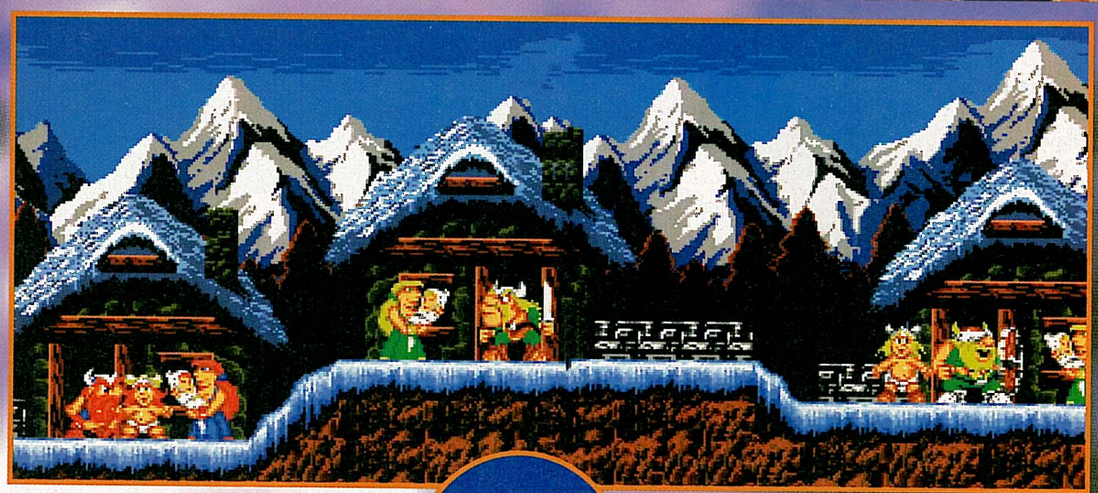
Eric tiene una temible melena de sorprendente pelo rojo. Su temperamento la iguala, ya que es fácilmente el Vikingo que más rápido se ofende. Tiene velocidad, capacidad de salto y un ataque de carga especial.



KINGS

UNO PARA TODOS

Intenta considerara a los tres Vikingos como a uno solo incluso aunque solamente controles a uno en un momento dado. Si activas la opción de dos jugadores (o de tres si dispones de un Sega Tap), cada uno de los jugadores controla a un Vikingo al mismo tiempo. Sin embargo, todos deben llegar a la salida antes de poder pasar al siguiente nivel. Si pierdes a uno de los tres, puedes retroceder tanto como quieras, pero los Vikingos empezarán a hacer comentarios mordaces si siguen repitiendo los mismos niveles.



▲*Por última vez, las mujeres no somos nada buenas saqueando, así que ¿dónde está mi cena?*

ESTATE ATENTO

Hay algunos objetos distribuidos por la zona de juego que pueden cogerse. Las manzanas y filetes te permiten recuperar energia perdida (cada Vikingo puede soportar hasta tres golpes). El simbolo X es una potente bomba inteligente que barre a los enemigos que más problemas te den. La bomba tiene un efecto similar contra los objetos del paisaje.

COMENTARIO

GUS

Cambié de idea varias veces sobre Lost Vikings, pero una cosa está más allá de toda duda: es un juego de calidad. Es uno de esas rarezas, una auténtica aventura arcade. Normalmente eso significa un juego de plataforma con algunos puntos débiles, pero este juego realmente te obliga a pensar. Cuando está en lo mejor, te estás estrujando el cerebro buscando la solución a un nivel, cuando sabes que es algo totalmente lógico y que está a tu alcance... ¡pero no tienes ni la más mínima pista! Sin embargo, hay intervalos de calma en el juego, especialmente al principio, cuando parece complicado y que exige mucho tiempo. Además, una vez que un nivel se ha resuelto, tienes la palabra clave y no es necesario jugarlo de nuevo. Teniendo esto en mente, no creo que los cuarenta niveles vayan a durar tanto como pudiera parecer. Muchos usuarios de Mega Drive no se verán atraídos por estas imágenes, y en muchos casos no les culpo, pero el juego tiene un aspecto agradable cuando se está jugando. En general, creo que Lost Vikings es simpático y merece la pena el esfuerzo, hecho a medida para jugadores a los que les gusten los juegos de pensar con la acción como elemento secundario.

EL TUNEL DEL TIEMPO

El tiempo trata un montón de pecados, y en este juego una serie de malos, imágenes de fondo y formaciones de nivel. Sólo puedes echar un vistazo al tipo de terreno en el que te estás metiendo:

NAVE ESPACIAL

Un crucero del espacio totalmente automatizado, incluyendo guardianes robot, ascensores entre pisos, y un ordenador central que necesitas dejar fuera de combate. La nave espacial es el lugar donde empiezas y terminas.

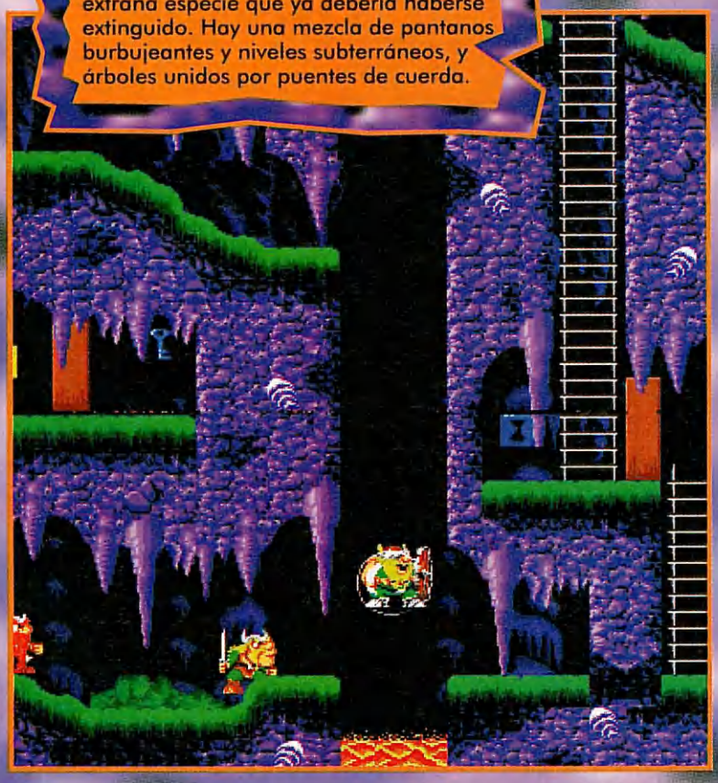
EGIPTO

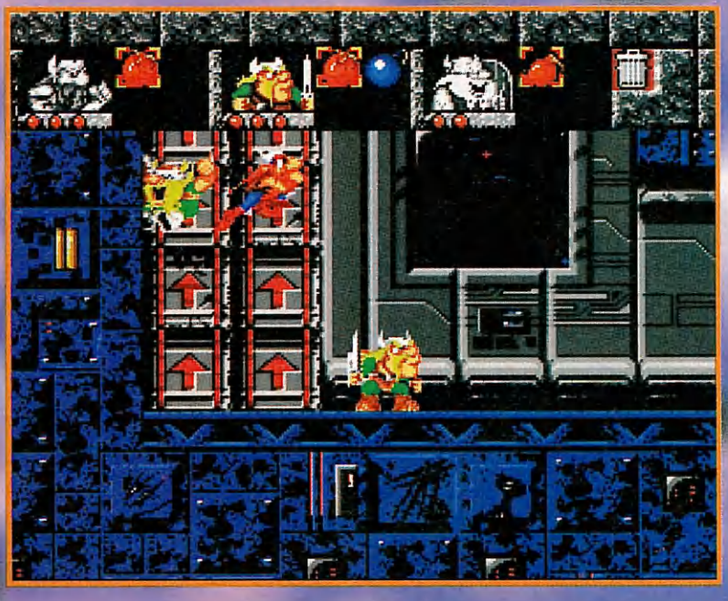
Este es un lugar hostil de faraones, con escorpiones que escupen, guardias de pirámides locos, tumbas de arrojan fuego y muchas palmeras para negociar (¿cocos en Egipto? Vive y aprende). El interior de las tumbas está repleto de trampas; ¡ten cuidado con los jeroglíficos!

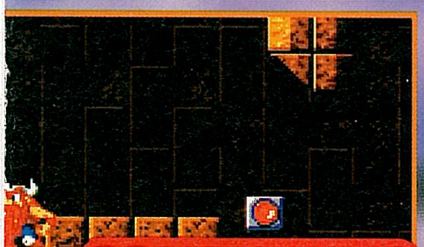
▲ ***Haz que Eric y Baleog bajen por la escalera mientras Olaf rechaza el ataque con su escudo.***

PREHISTORIA

Es prehistérico. Todo tipo de bichos básicos, como caracoles gigantes, lagartos similares a dinosaurios y una extraña especie que ya debería haberse extinguido. Hay una mezcla de pantanos burbujeantes y niveles subterráneos, y árboles unidos por puentes de cuerda.







COMENTARIO

PAKO

El esfuerzo puesto en el diseño de este juego ha dado como resultado algo que llama mucho la atención. Sin embargo, hay ciertos elementos que son especialmene frustrantes, si no terriblemente estúpidos. Estos problemas surgen en la última parte de la aventura, donde las tareas que deben realizar los Vikingos se hacen inevitablemente más difíciles. Como todos los Vikingos deben alcanzar la puerta de salida antes de que un nivel se considere completo, una fatalidad significa que todo el nivel requiere trabajar por igual en todas sus partes (¡tsch!). Al final esto le quita un poco de emoción al juego, por lo que Virgin debe agradecer a sus afortunadas constelaciones móviles que la presentación general del juego sea tan fenomenalmente buena. La necesidad de maximizar los talentos individuales de Eric, Olaf y Baleog proporciona algunas horas de juego muy satisfactorias. Lost Vikings es muy recomendable, pero no digas que no te avisé.

PRESENTACION 85

▲La introducción sirve como tutorial y los recuadros de pista son una buena idea. El modo de dos jugadores y la selección de personajes están bien desarrollados.

GRAFICOS 83

▲Los personajes son fenomenales: achaparrados, peludos y bien animados.
Gráficamente, el juego cumple con sus expectativas durante todo el tiempo que dura.

SONIDO 68

▲ La música cambia para ajustarse a la época.
▼ Es una pena que los FX de sonido sean apenas audibles ya que algunos le habrían dado una cierta atmósfera.

JUGABILIDAD 85

▲ El juego es una buena mezcla de pensamiento y acción. Los rompecabezas son muy lógicos.
▼ Repetir niveles y moverlo todo es algunas veces una faena.

DURACION 80

▲Los niveles no son fáciles e incluyen enemigos voraces en las últimas zonas temporales.
▼Los niveles nunca tienen que repetirse. No aparece nada realmente difícil.

GLOBAL 84

Lost Vikings es un juego agradable, con mucho a su favor. Muchos niveles, muchos rompecabezas, muchas batallas de espada y definitivamente mucha, mucha diversión.

Pirates

1 JUGADOR

PRECIO PCF

POR MICROPROSE

DESDE YA

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
CONTINUACIONES: GRABADAS
NIVELES: 4
RESPUESTA: CORRECTA
DIFICULTAD: CHUPADO

1ª PUNTUACION
15,000 oro

ORIGEN

Pirates era un viejo juego en disquete que Microprose lanzó para el C64. Le siguieron sendas versiones para Amiga y ST.

CONTROLES

El D-pad gira el barco hacia la izquierda y la derecha. En tierra, los personajes se mueven en todas las direcciones. El D-pad también controla los movimientos de esgrima.

- **A** SELECCIONAR/DISPARAR EL CAÑON/APUNALAR
- **B** ELIMINAR SELECCION/IZAR LAS VELAS/ATACAR
- **C** VER EL CAMAROTE DEL CAPITAN/ESQUIVAR
- **S** PAUSA

COMO JUGAR

Pirates Gold es una aventura de estrategia. Navega vaciando las bodegas de todos los barcos que te encuentras y atacando todos los puertos en busca de riquezas.

Inglaterra a finales del siglo XVI. La astuta reina Isabel está saboreando las mieles de su glorioso reinado. Su gran enemigo, España, está sufriendo la derrota, y el resto, Holanda y Francia, están agachando la cabeza. En este momento el Caribe escribirá con letras de pólvora la historia del Nuevo y el Viejo Mundo.

Estos cien años representaron el siglo del Pirata. Con el apoyo tácito de los gobernantes de la isla, hizo trabajitos para la reina británica que la Marina no podría ni imaginar. La razón era bastante simple: dinero, barcos, mujeres y, por encima de todo, aventuras. Adéntrate en los mares más peligrosos de la época y prepárate a vivir la vida de un renegado, un asesino, un héroe.

▲ *¿Unas copitas de ron, amigo?*

Todo el mar

Cuando estás en alta mar, observas a tu barco (o tu flota) en un gran mapa que se mueve de acuerdo a tu avance. Viajarás de puerto a puerto a menos que te encuentres con otro barco. Cuando eso ocurre, el nido del cuervo te informará del tipo de barco y de los colores que ondean en su bandera. Puedes elegir entre pedirles información, alejarte o luchar. Procura informarte de las malas tormentas o de la posición de los arrecifes mientras navegas. Otro aspecto muy importante para la dirección de un barco es la tripulación. Procura que estén contentos, suministrales la cantidad apropiada de comida, y si puedes un poquito de ron.

INFORME A LARGO PLAZO

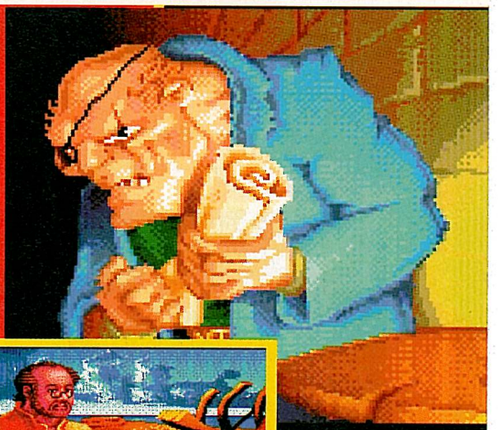
HORA	
DIA	
SEMANA	
MES	
AÑO	

ANALISIS

INGENIO	
ACCION	
DESAFIO	
REFLEJOS	

La lola se va a los puertos

Existen varias formas de entrar en un puerto cuando consigues alguno. Si se trata de un puerto "amistoso", y lo atraviesas en paz, aparecerás en la calle principal. Entra en uno de los siguientes edificios:



▲ *¡Toma esto, bastardo!*

BANCO

Este es el lugar en el que divides el botín entre tus servidores. Así les mantendrás felices y leales, si las ganancias son suculentas.

ASTILLERO

Este es lugar en el que se venden los barcos o cañones y hay un olor a chirla que no hay quien lo aguante. También es donde debes realizar las reparaciones.

MANSION DEL GOBERNADOR

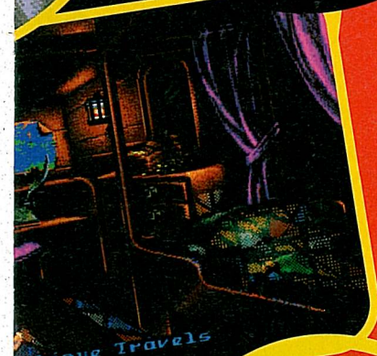
El gobernador puede ofrecerte una misión especial, una orden de ataque contra los enemigos del puerto o, simplemente, puede presentarte a su preciosa hija (que deja bastante que desear en cuestión de virtud).

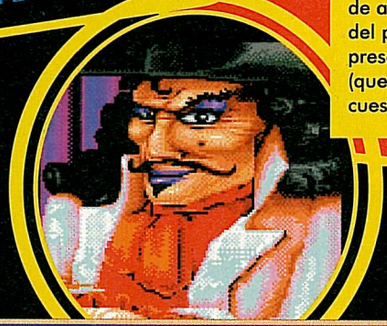
TIENDA

La tienda vende y compra tres tipos de mercancías: comida, azúcar y mercancías. Necesitas comida para tu barco, pero debido a que los precios pueden variar de un puerto a otro, puedes obtener beneficios comprando al por mayor.

LA TABERNA

Es el punto de arranque de numerosas aventuras. En la taberna encontrarás noticias, podrás obtener información confidencial y contratar a nuevos tripulantes. También podrás preguntar por la Dolores. (O la Carmen o la que quieras).





"I have news of your long-lost sister," the governor says. "The Evil Spaniard Baron Almagro knows your sister's whereabouts."

COMENTARIO

GUS

Pirates Gold es más viejo que Matusalén o Sarita Montiel, ya que esta versión es casi idéntica a la aparecida en el C64, allá por 1985. Sin embargo, fue uno de los mejores juegos en disquete de la época, y sigue siendo divertido. Los gráficos se han mejorado de una forma increíble, incluyendo un alucinante trato del ambiente, especialmente de los puertos de la Isla del Mono. La pequeña cantidad de voces digitalizadas aumentan en gran medida el aspecto del juego. Sin embargo, conserva algunos de los problemas del original. El combate es horrible y se hace inaguantable en el duelo final. Además, no tiene base para perdurar (aunque los decorados ayudan bastante). Los fans de los juegos de estrategia no encontrarán otro igual así que ya deberían ir ajustándose el parche y la pata de palo. Sin embargo, el resto no lo encontrará demasiado emocionante.

No malgastes la polvora

▲ *Los capitanes luchan por sus vidas, y por sus barcos, claro.*

◀ *¡Los barcos rivales se mueven en círculo antes de atacar!*

Cuando decides luchar (algo bastante frecuente, por cierto) tu primera línea de ataque es el cañón. Cada barco puede transportar una cantidad limitada de cañones. Cuando el enfrentamiento se produce en alta mar, los dos barcos se muestran desde una breve distancia. Pulsando el botón A, disparas los cañones laterales. Para recargar es necesaria cierta distancia. Los impactos directos debilitan la potencia de combate de tu víctima, aunque también dañan su barco. Si no quieres hundirlo, prepara un abordaje.

Durante el abordaje, a menudo debes enfrentarte al capitán. Utilizando los comandos de duelo sencillos reduces los hombres y la moral del capitán. Cuando todo termina, el barco es tuyo para que hagas con él lo que te venga en gana. Puedes incorporarlo a tu flota o hundirlo sin compasión.

COMENTARIO

LUZ

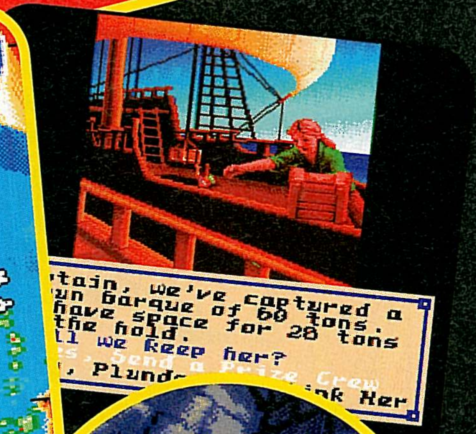
Este juego me gustó de verdad. Los gráficos son nítidos y detallados, hay mucho que ver y hacer y de principio a fin te parece tener en las manos una postal que te sumerge en la época de los bucaneros del Caribe. El único inconveniente que puedo otear en el horizonte es su duración. Al principio es superdivertido, empiezas buscando tripulación, te preocupas de que sean felices mientras surcas los mares hundiendo todas las naves rivales y saqueando sus bodegas, pero esta superdiversión se va a pique más tarde o más temprano. Sin embargo, en general se trata de un juego entretenido y muy original que mantendrá a todos los seguidores de los juegos de estrategia felices por un tiempo.

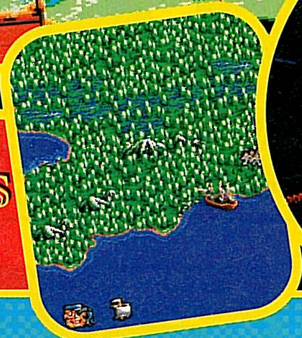
Leyendas Apolilladas

Las cuatro posiciones de almacenamiento en Pirates Gold te permiten seguir y seguir. Incluso si eres capturado, los amigos te ayudarán después de salir de chirona. Sólo la edad o la mala salud serán capaces de acabar con un tipo como tú.

¡Arenas de San Pedro!

Los combates terrestres son muy similares a los que tienen lugar en alta mar. Bombardea el fuerte con los cañones del barco y a continuación haz que tus hombres desembarquen y armen la Marimorena en la ciudad.





Cuando aterrices

El combate en tierra es muy parecido al del mar. Bombardea el fuerte con los cañones del barco, después, desembarca tus soldados y, el fuerte será tuyo.

PRESENTACION 90

▲Muy bien presentado, reproduce a la perfección la época y además cuenta con opciones para almacenar el juego y modificar los niveles de habilidad.

GRAFICOS 73

▲Los retratos de los personajes piratas y los habitantes del puerto son la repera. Idem para las pequeñas animaciones.

SONIDO 74

▲ Pocos sonidos cuando desembarcas o abordas a otros barcos y, a veces, algunos murmullos. Música por un tubo.

JUGABILIDAD 84

▲Encarnar a un pirata es una experiencia realmente divertida, hasta los escenarios son la pera.

▼Se hace muy repetitivo.

DURACION 77

▲ La zona de juego es tremenda; busca un montón de funciones ocultas.

▼ Sin embargo, llega un punto (a veces demasiado pronto) en que sientes que se repite más que una fabada.

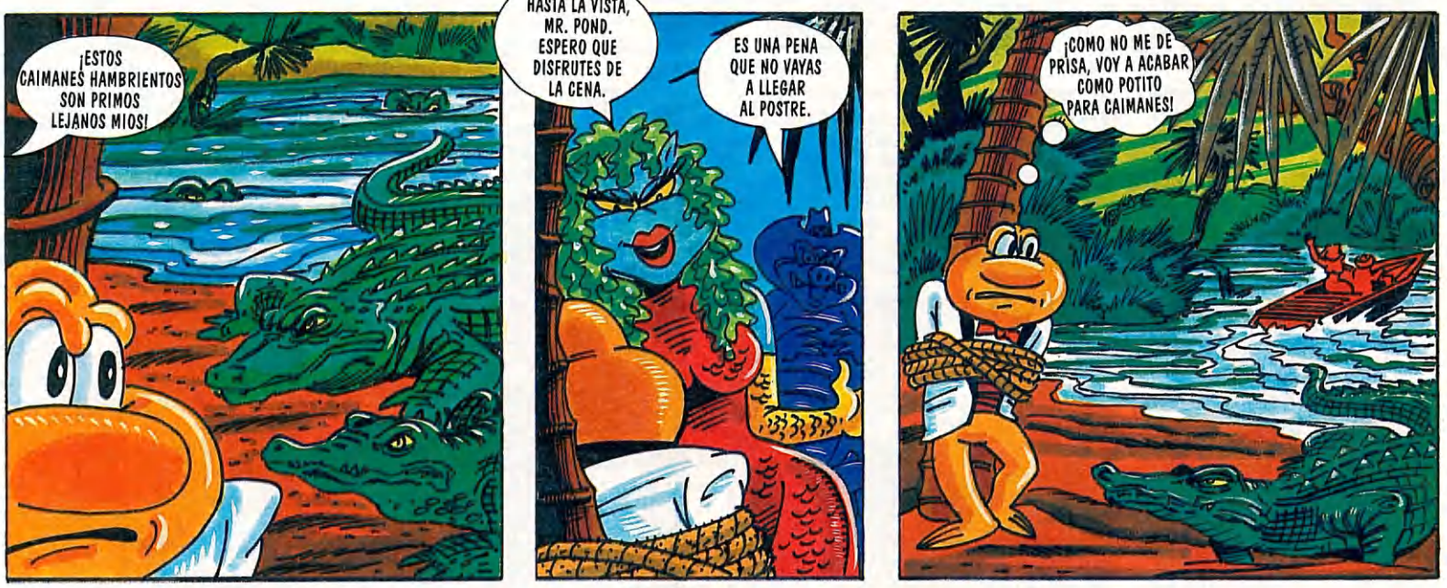
GLOBAL 83

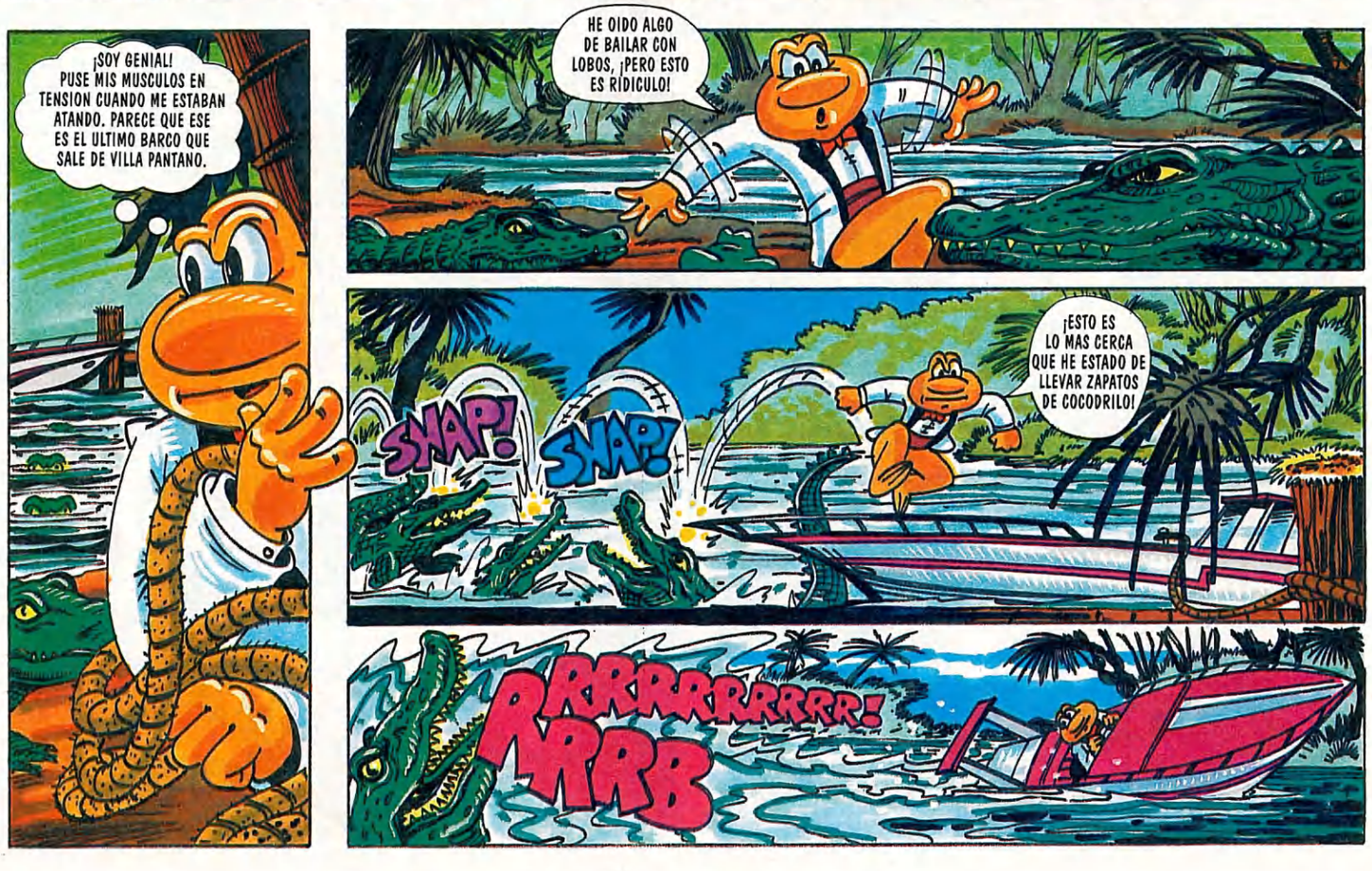
Un juego atractivo, admirable por su originalidad y absorbente , aunque de acción resulta patatero y no merece ninguna mención.

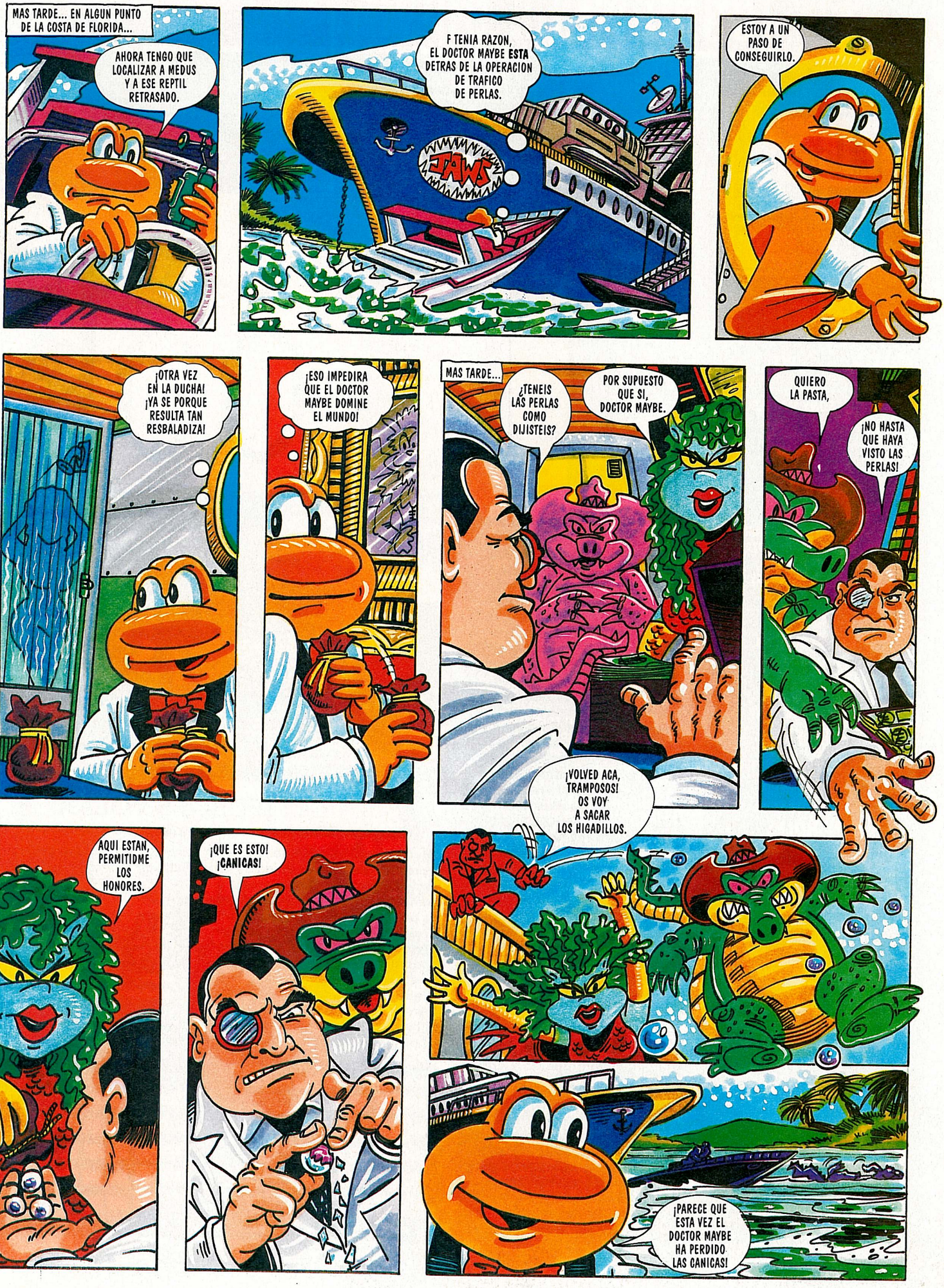
COMIC POND (US GOLD)

...BIEN. DEBE ESTAR DUCHANDOSE. SERA MEJOR QUE ME DE PRISA.
COMO PENSABA...
... ASI QUE ASI ES COMO LAS CAMUFLA PARA PASARLAS DE UN PAIS A OTRO.
¡UNA PERLA VERDADERA DENTRO DE UNA FALSA
¡ESTE TRANSMISOR ME AYUDARA A ESTAR AL TANTO DE LA SITUACION!
PARECE QUE SE TRATA DE UNA ESPECIE DE CITA... ¿CON EL DOCTOR MAYBE, TAL VEZ?
¡PARECE QUE MR. PLOND, O QUIENQUIERA QUE SEA, TENIA PRISA POR PORNERLES ENCIMA LAS MANOS!
¡MEDUSA!
SUELTALAS AHORA MISMO. TAMBIEN ME LLEVARE LAS TUYAS.
POR SUPUESTO...
TE LAS DOY TODAS. ¡Y GRATIS!
BANG! BANG!
¡AYAYAYAAY!
¡DULCES SUEÑOS, MUÑECA!
¡DULCES SUEÑOS, MR. JAMES POND!
TWANG!

COMIC POND (US GOLD)






MAS TARDE... EN ALGUN PUNTO DE LA COSTA DE FLORIDA...
AHORA TENGO QUE LOCALIZAR A MEDUS Y A ESE REPTIL RETRASADO.
F TENIA RAZON, EL DOCTOR MAYBE ESTA DETRAS DE LA OPERACION DE TRAFICO DE PERLAS.
JAWS
ESTOY A UN PASO DE CONSEGUIRLO.
¡OTRA VEZ EN LA DUCHA! ¡YA SE PORQUE RESULTA TAN RESBALADIZA!
¡ESO IMPEDIRA QUE EL DOCTOR MAYBE DOMINE EL MUNDO!
MAS TARDE...
¿TENEIS LAS PERLAS COMO DIJISTEIS?
POR SUPUESTO QUE SI, DOCTOR MAYBE.
QUIERO LA PASTA,
¡NO HASTA QUE HAYA VISTO LAS PERLAS!
AQUI ESTAN, PERMITIDME LOS HONORES.
¡QUE ES ESTO! ¡CANICAS!
¡VOLVED ACA, TRAMPOSOS! OS VOY A SACAR LOS HIGADILLOS.
¡PARECE QUE ESTA VEZ EL DOCTOR MAYBE HA PERDIDO LAS CANICAS!

Hook

Cuando Peter Pan saló echando leches de la Tierra de Nunca Jamás dejó de ser Peter Pan para transformarse en Peter Banning, que creció, se hizo corredor de bolsa y tuvo un par de críos. Tras cambiar una vida de sablazos por otra de tirantes y calcetines ejecutivos (¡puaj!), Peter se queda de una pieza cuando su viejo enemigo, el capitán Garfio, aparece en un galeón volador y rapta a sus cachorros debajo de sus propias narices.

Peter recuerda de repente quién es y se encuentra de nuevo en la Tierra de Nunca Jamás, donde se plantará de nuevo las mallas verdes, se unirá a su pandilla y hará frente al capitán Garfio.

1 JUGADOR

PRECIO	PCF
POR	SONY IMAGESOFT
DESDE	YA

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
DIFICULTAD: BASTANTE DURA
CONTINUACIONES: INFINITAS
NIVELES: UNO
RESPUESTA: PSSSSSSSSS

1ª PUNTUACION
60,000

ORIGEN

Licencia de un fracaso cinematográfico con el mismo nombre (basado en Peter Pan y Wendy de J.M. Barry).

CONTROLES

Los controles son los tipicos de un juego de plataformas, aunque los botones presentan distintas funciones dependiendo de si Peter camina, vuela o nada.

- **A** Lucha con daga o espada. Mantenlo pulsado para acelerar.
- **B** Saltos. Pulsa dos veces para volar.
- **C** Oye, nada.
- **S** Detiene el juego

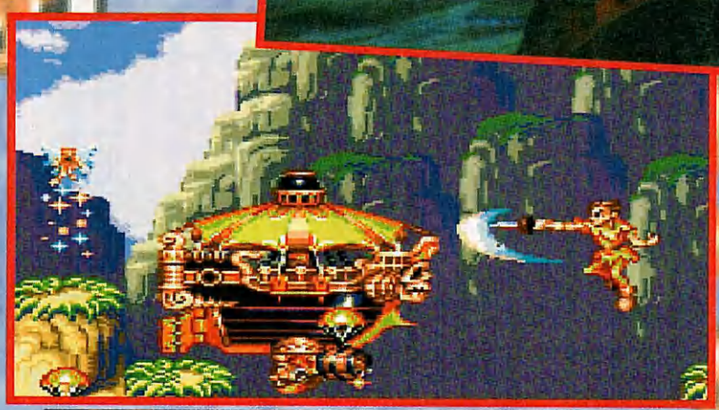
COMO JUGAR

Peter va dando saltos y pegando a los piratas para llegar al final del nivel, donde su pandilla le está esperando.

...NTARIO

PAKO

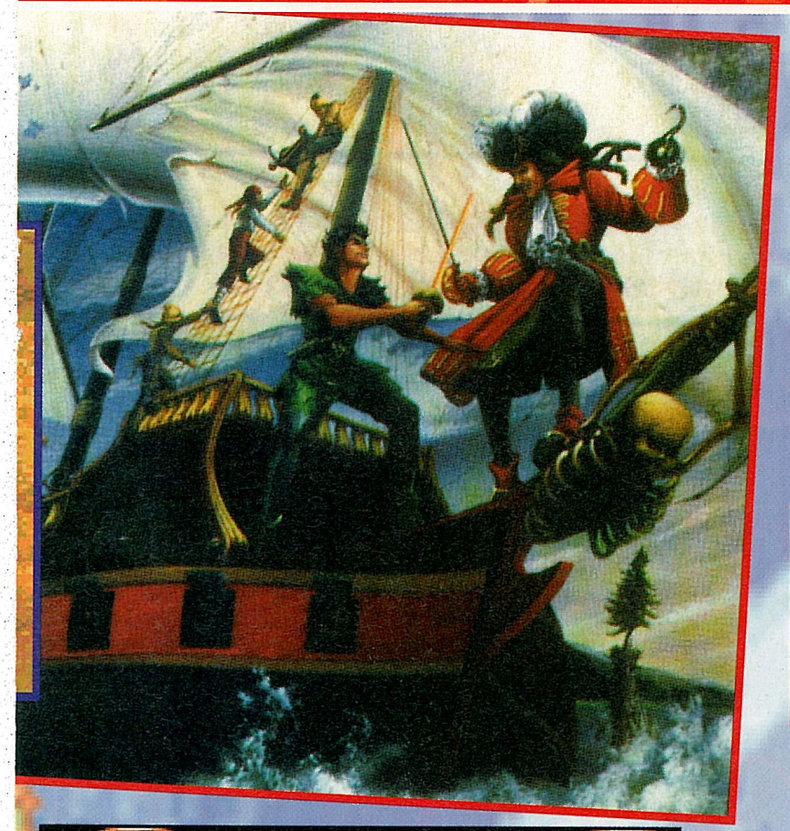
Hay muchas cosas en este juego que son de mi gusto, a la vez que otras que no lo son tanto. Las cosas que me gustan son los gráficos, que son coloristas y con una animación estupenda, y la música, que de hecho es muy parecida a la banda sonora de la versión CD de este juego. Por otro lado, los puntos negativos me llegan más hondo y el principal es que se trata de otra licencia cinematográfica transformada en un juego de plataformas, que resulta razonablemente jugable, pero no lo que los expertos llamarían "divertido". Son un montón de pequeños detalles, como las veces en las que resulta imposible evitar que te golpeen y las veces en las que felizmente me hice con la Espada de Oro y la perdí al segundo siguiente cuando de repente un pirata me arrancó la cabeza. Se trata de uno de esos juegos en los que tienes que pasar de un nivel a otro un par de veces y recordar que es lo que has de hacer. Por lo general, eso no resulta tan repugnante, pero en Hook no merece la pena el esfuerzo porque no vas a recibir nada interesante a cambio.



¡UUUUU! ¡PUEDES VOLAR!

Además de saltar por todas partes, ¡Peter puede volar! pero al perder la práctica, necesita la ayuda de Campanilla que revolotea cerca de él en ciertos momentos del juego, desprendiendo sus polvos mágicos. Cuando Peter consigue que Campanita le eche un polvo encima, podrá volar con solo pulsar dos veces el botón de salto. Si mantienes pulsado el botón A, Peter se verá propulsado, lo que es muy interesante, pues cuanto más tiempo permanece en lo alto, más disminuyen sus poderes de vuelo y si no tiene cuidado puede caer sobre algo afilado.

INFORME A LARGO PLAZO		ANALISIS	
HORA	■■■□□	INGENIO	■■□□□
DIA	■■□□□	ACCION	■■■□□
SEMANA	■■□□□	DESAFIO	■■■□□
MES	■■■□□	REFLEJOS	■■■□□
AÑO	■□□□□		■■□□□



TAMBIEN EN CD

Sin duda que todos los poseedores de CD darán saltos de alegría al saber que Hook está también disponible en formato CD. Es exactamente el mismo juego, exceptuando el hecho de que incluye secuencias completamente animadas en la secuencia de introducción así como un diálogo espantoso entre niveles. La versión CD ofrece una estupenda banda sonora.

LA ESPADA DORADA

Una vez que Peter se cargue a Rufio al final del primer nivel, Rufio tiene en la manos la espada dorada que pertenece al líder de los Niños Perdidos. Cuando Peter da un mandoble con esta espada surge una descarga de energía antipiratas que cruza la pantalla. Lo malo es que en cuanto Peter recibe un golpe, la espada desaparece y tiene que volver a luchar con su daga hasta el siguiente nivel, donde puede que se la encuentre de nuevo. La verdad es que mantener en tu poder la espada es bastante chungo durante más de... ¡cinco segundos!

▲ *Oye Peter, ¿qué opinas de la puntuación global obtenida? Baja, pero sugerente...*

COMENTARIO

LUZ

Vi la película Hook la semana pasada, pero por casualidad, y a pesar de las críticas, la verdad es que me gustó mucho, me gustaría poder decir lo mismo de este mediocre juego de plataformas. La verdad, los gráficos y el sonido no están mal, pero el juego pasa de lo idiota a lo irritante y la originalidad escasea. No es que sea asqueroso pero tampoco es bueno y no se lo recomiendo a nadie. En serio.

PRESENTACION 57

▼ Las secuencias de la historia no están demasiado inspiradas, y no hay opciones.

GRAFICOS 80

▲ Los sprites y los fondos son coloristas y están muy bien diseñados. La animación tampoco está mal.

SONIDO 80

▲ Una sintonía diferente para cada nivel y todas buenas.
▼ Los efectos de sonido no son nada del otro mundo.

JUGABILIDAD 69

▲ Bastante jugable, en cierto sentido.
▼ Nada nuevo y lo que ofrece da asco.

DURACION 65

▲ Bastante duro, incluso con las infinitas continuaciones.
▼ Llega a cansar después del quinto nivel.

GLOBAL 69

Otra peli mediocre con otro juego mediocre. Hook no es vomitivo pero tampoco alucinógeno.

1 JUGADOR

PRECIO	PCF
POR	ACCLAIM
DESDE	YA

OPCIONES

CONTROL: JOYPAD
DIFICULTAD: DURA COMO LA ROCA
CONTINUACIONES: 2
NIVELES: TRES
RESPUESTA: VALE

1ª PUNTUACION
80,000

ORIGEN

Se basa en el juego para Super Nintendo que a su vez se basa en la tercera parte de la serie Robocop.

CONTROLES

Aplica el sistema clásico de matatodo de plataformas. utiliza el d-pad para pasear por el paisaje y pulsa los botones para saltar y dispara.

- **A** Cambia de arma
- **B** Dispara
- **C** Salto
- **S** Pausa

COMO JUGAR

Guía a Robocop por los niveles de plataformas de la ciudad, reventando a los macarras de la OCP y sus robots de defensa con todas las armas que pilles.

ROBOCOP 3

¡Mi madre!, esos repugnantes chicos de la OCP (Organización de Comercialización de Petardos) son unos auténticos timadores. Después de todas las complicaciones surgidas con el proyecto Robocop, la OCP ha logrado llegar a Delta City, aunque su objetivo estaba en Valencia, y pensaban llegar para las Fallas del pasado año, pero ya se sabe lo que ocurre a veces con estas cosas, no todo sale como uno quiere. Sin embargo, no todas las regiones del mundo disfrutan de estas ventajas y todos debemos unirnos contra la adversidad, sin importar nuestro país de origen, para luchar contra la OCP, que ha contratado a todas las bandas de macarrones (macarras que hacen culturismo) de la ciudad, para que expulsen a la fuerza a los habitantes de Delta City. Pero no es necesario que nos metamos en demasiados berenjenales porque Robocop está preparado para hacer justicia y acabar con todo aquél que considere culpable. Allá aparece en el ocaso, como una aparición divina, con su pistolón en la mano, y la ira de los poderosos en la mirada.

▼ *Te vamos a atrapar, ¡mamón!*

▲ *¡Modernizate Latacop, y vistete como nosotros!* ▲ *¡Soy feo pero atractivo!*

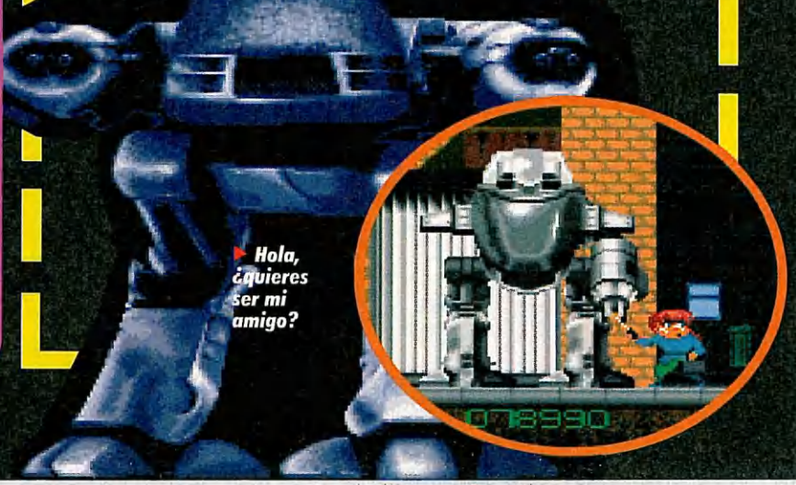
COMENTARIO

PAKO

En un principio me asusté cuando comencé a jugar y apareció el sprite de Robocop completamente deformado y caminando como si fuera un poco zambo (algo increíble de conseguir en dos dimensiones). Los repugnantes gráficos son una de las características constantes del juego, pero en lo que respecta a cutrería vence el nivel difícil del juego. En la mayoría de los casos es completamente imposible evitar que te disparen, porque aparentemente la incontinencia de Robocop no le permite disparar lo suficientemente rápido como para librarse de todos los horteras de discoteca que se le vienen encima, que sólo se ven frenados por el insoportable pestazo que suelta el robot. La verdad es que no hay comparación con Robocop vs Terminator.

DONDE ESTAS LATITA MIA

Es probable que alguna te hayas preguntado porqué la pelicula ha tardado tanto en ser mostrada en las pantallas de todo el mundo. Bien, todo fue debido a la estrepitosa caida del valor de Orion, la productora Americana culpable de su rodaje. Pero tras casi un año y medio de retraso sobre su supuesto anuncio de lanzamiento, por fin fue comercializada. Si la has visto (se estrenó hace casi ya cuatro o cinco meses) habrás comprobado de qué forma han bajado los niveles de violencia a los que nos habían acostumbrado sus antecesores, y es que contra menos violencia, más público se supone que se puede abarcar.



▶ *Hola, ¿quieres ser mi amigo?*

PISTOLONES Y PETARDOS

Latacop comienza el juego con una pistolita automática. De hecho es tan pequeña, que parece de perdigones, porque es preciso darle tres o cuatro tiros para cargarse a uno de los endebles macarras del primer nivel. Más adelante le esperan armas de calidad superior, entre las que podrás elegir con sólo pulsar un botón. No te creas que vas a disponer de municiones sin fin. Tendrás que coger balas en cuanto veas el icono que las representa, o si no ya sabes ¡a pelo! De todas formas esto es lo que se te ofrece.

TRIPLE TIRO: Te permite dispara hacia delante, en diagonal y hacia arriba. No está mal para enfrentarte a tiparracos que se esconden en las terrazas de las casas.

LASER: Lanza una potente descarga de destrucción de la que es muy difícil salir sin que al menos se te rice el flequillo.

LANZAMISILES: Tanto si te lo creer como si no, sirve para lanzar misiles. Son tan potentes como un láser.

LANZA LLAMAS: El sueño de cualquier fontanero, un chorro de calor de corto alcance que chamusca todo lo que se encuentre por los alrededores. Más potente que un láser y lo mejor para combates frente a frente.

COMENTARIO

LUZ

Digamos que nunca fueron buenas las terceras partes de una película, pero aún son peores las múltiples copias de juegos sobre Robocop que el mercado ha visto últimamente, tenemos Robocop vs Terminator, Robocop, T2, vamos, todo hace referencia a Robocop. Personalmente el juego no me disgusta, pero tengo que reconocer que mi compañero tiene razón en muchas de sus opiniones. El juego es lento, es difícil cargar a todos los enemigos, no hay quién aguante más de diez minutos pegado al gatillo y, encima, el curioso sistema de juego, acaban por destrozar lo que en un principio se suponía era un juego nuevo. Pero, tengo que confesar que, para pasar un rato divertido y ver unos cuantos mamones paseando en moto por la pantalla y destrozarlo, es interesante. De verdad, tampoco es tan malo, ¡hombre!

PRESENTACION 79

▲ Una buena selección de opciones y una pantalla de título moderadamente atractiva.

GRAFICOS 52

▲ Más colores de los que cabría esperar.
▼ Los psrites de Robocop son horrorosos, se mueve de una manera un tanto sospechosa.

SONIDO 70

▲ Una música muy funky, sobre todo en el primer nivel.
▼ Los efectos sampleados son horrorosos.

JUGABILIDAD 56

▼ Duro como una roca. Latacop no tiene ocasión de librarse de las balas, incluso en los niveles más sencillos.

DURACION 50

▲ ¡La verdad es que es todo un reto!
▼ Tanto que probablemente lo dejes en un par de días.

GLOBAL 52

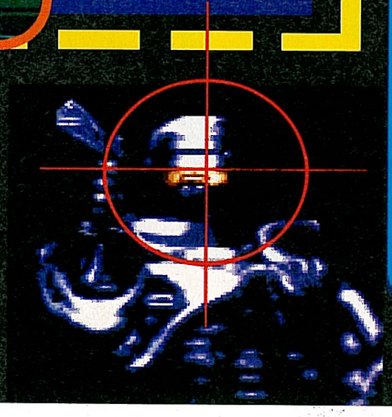
Un juego de tiros de lo más insípido con un nivel de dificultad aparentemente ridículo.

INFORME A LARGO PLAZO

HORA	■□□□□
DIA	■■□□□
SEMANA	■□□□□
MES	□□□□□
AÑO	□□□□□

ANALISIS

INGENIO	■■□□□
ACCION	■■■■■
DESAFIO	■□□□□
REFLEJOS	■■■■□



1-2 JUGADORES	
	PRECIO: PCF
	POR: SEGA
	DESDE: PROX

BUGGY RUN

Aquí tenemos un juego de coches para Master System que se apunta a la modalidad de competiciones en campo abierto. Los coches de carreras tradicionales tienen el aguante de un cochecito de pedales. Mansell, Hill y Prost deben estar hasta las narices de tener que pararse para recoger los cachitos de alerón que se les caen, así como de colocar el tubo de escape en su sitio. Los coches que se te ofrecen en Buggy Run están hechos de un buen material. Puedes complementarlos a tu gusto e incluso tienes un espacio en el que poder probarlos. Pisa a fondo el acelerador y ejecuta unas cuantas maniobras que demuestren que no mereces un carné de conducir, ni tan siquiera el de los carricoches de la feria.

▲ *Me va de lujazo, tronco.*

▲ *Pásame el lipstick, querida.*

▲ *Marchando una captura. ¿Te va o no te va?*

COMENTARIO

GUS

En ciertos aspectos da la sensación de que Buggy Run es una broma, aunque la verdad, bastante divertida. Los gráficos oscilan entre lo mono en el modo de un solo jugador al sueño de un artista minimalista en el modo de dos jugadores. Seguro que hay otros sistemas, como el desplazamiento, para mostrar una pista, aunque claro, el sacar toda en una sola pantalla resulta más sencillo. En cualquier caso, el modo frente a frente y el de batalla son de lo más, y te lo puedes pasar pipa en las curvas más cerradas y en los niveles más duros del juego principal. Lo peor de Buggy Run es que tiene pinta de estar desfasado, y los corredores de Master System deben esperarse a la llegada de Micro Machines.

MERIENDATELO TODO

Cada uno de los niveles ofrece una serie de pistas diferentes, cada una de las cuales contribuye al trofeo de un nivel (dominguero, taxista y kamikaze). Las pistas pueden ser arenosas, costeras, en planicies con viento, sobre cumbres nevadas y superficies resbaladizas con curvas traicioneras.

OJO AL DATO

Hay un par de elementos con truco que puede que desees conocer. Las minas son el método más sencillo de eliminar a un contrario. Sitúalas en la pista para poner en órbita al primer buggy que pase. Aparte la nitroglicerina te puede propulsar a velocidades supersónicas.

▲ *Batalla dices, batalla es.*

COCHES DE COMBATE

El modo de combate es un pequeño accesorio que te ayudará a divertirte entre carrera y carrera. En un pequeños cuadrilátero arenoso se sitúa un coche en cada una de las esquinas. Sólo tienes que sacar a los otros coches fuera de la arena, y tirarlos a la lava que os rodea. Sencillo, salvaje y divertido, aunque no presenta dificultades.

TARIRO, TARIROOO

Buggy Run ofrece una opción en el modo de dos jugadores que modifica completamente la perspectiva de la pista. Toda ella se muestra en una pantalla no deslizante, en la que aparecen los dos coches, aunque a un tamaño muy inferior. El tipo de táctica que aquí se precisa es muy diferente al sangriento estilo de pantalla completa, pero la configuración de las pantallas no varía.

PRESENTACION	80
▼Montones de opciones de jugador incluyendo varias que emplean ambos joypads.	
GRAFICOS	69
▲Las pistas principales ofrecen unos gráficos bastante decentes.-	
SONIDO	57
▼Un aspecto del juego que deja bastante que desear. Las melodías sugieren el suicidio.	
JUGABILIDAD	64
▲Las carreras frente a frente son geniales.	
DURACION	57
▼Buggy Run es un buen juego para darse un voltio.	
GLOBAL	60
Como juego de carreras no está mal, pero ya hay una excelente conversión de Off Road,.	

MEGA TEC

Las páginas técnicas de nuestra revista, con información completa y actualizada.

¡MEGA TOPE!

¡Lo más de Mega Sega!

SONIC 3 66
Cada uno de sus predecesores superó al anterior, ¿cómo es Sonic 3?

Virtua Racing 72
Descubre la sensación de conducir en tu consola

Battlecorps 76
Aún está en desarrollo, pero tenemos algo para enseñarte

Soul Star 78
No vamos a repetir lo anteriormente dicho, pero también tenemos algo de él

SONIC

Fuiste, eres y serás un erizo. Estamos todos de acuerdo, el personaje del mejor juego de Sega, estrella de las portadas de las revistas y supermodelo está a punto de llegar a Mega Drive con su tercera aventura y ¡antes de lo que esperabas! Fuimos invitados a los suntuosos cuarteles generales de Sega para estudiar a fondo uno de los mejores juegos del 94.

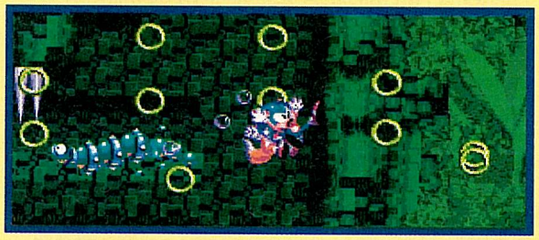
Sonic es en estos momentos la estrella de los videojuegos en todo el mundo. En el espacio de tres años, este espinoso personaje de color azul ha llegado hasta alturas que sólo habían visitado personajes de la talla de Mickey Mouse y, mm, Bambi. ¿Así que, bien, el hecho de que Sonic ha vencido a su archirrival Mario guarda relación con el lanzamiento de Sonic 3? Compáralos. Los dos son los estandartes de sus compañías, pero Nintendo utiliza a Mario como una etiqueta. La clase de juegos en los que aparece ahora tienen una naturaleza tan predecible como su calidad.

Por otra parte, Sega no sólo utiliza a Sonic como promoción de la empresa, le promocionan a sí mismo como una estrella con vida propia. Y esa técnica está funcionando cuando comparas la popularidad de los dos personajes. Aún más, parece que Sega está invirtiendo más en Investigación y Desarrollo para su megaestrella, con nuevas y mejores funciones para los juegos de Sonic en sus planes de lanzamiento. Este año han sido Sonic CD, Sonic Chaos, Sonic Spinball y el juego de arcade de Sonic.

Y ahora, Sonic 3. En la prensa musical se habla sobre "la dificultad de lanzar el tercer álbum". En muchos aspectos Sonic 3 será un juego que a Sega le va a costar realizar. El primer juego se convirtió en un debut brillante, que separó para siempre los juegos de consolas de los juegos de ordenador. El segundo supuso una mejora de los productos del mercado, desarrollando los temas con algo de brujería técnica. Pero Sonic 3 tiene que ofrecer algo nuevo: un nuevo aspecto y funciones de juego definitivamente nuevas. Cuando MEGA SEGA realizó su informe sobre Sonic CD, su carencia de nuevas funciones fue la causa de su descalificación. Lee y observa el modo en que Sega planea reinventar a Sonic para la tercera entrega.

S3

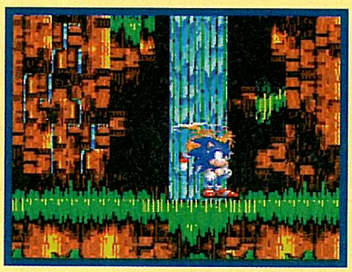
PROYECTO	SONIC 3
FORMATO	MEGA DRIVE
FABRICANTE	SEGA
INICIADO	ENERO 93
DESDE	MARZO 94



▲ *Todo para ti.*

KNUCKLES AL DESNUDO

El escenario para Sonic 3 gira en torno a las esmeraldas Chaos (una vez más), las piedras preciosas de increíble poder que el adversario de Sonic, el Dr. Robotnik, busca incansablemente. Al comienzo del juego Sonic y Tails se dirigen a la Isla del Angel en su aeroplano, y se encuentran con el nativo de la isla, un nuevo personaje llamado Knuckles. Knuckles no pasa desapercibido debido a su color rosa chillón y aunque no es malo, Robotnik le ha hecho creer que Sonic ha venido a la isla con la intención de robar las esmeraldas Chaos. Así que la mayor parte del juego, su intención es atrapar a Sonic y casi llega a convertirse en su sombra.



UN CEPILLADO PELIGROSO

Se oyeron muchas lamentaciones cuando Miles Prower, el zorro compañero de Sonic no fue incluido en Sonic CD. Felizmente Sega ha contado de nuevo con su ayuda en Sonic 3 y juega un papel mucho más decisivo que en Sonic 2. Al igual que en Sonic 2, puedes controlar a Tails en el modo de un jugador con sólo mover el joypad. Pero ahora, en lugar de seguirle los talones durante todo el recorrido, ¡Tails puede intervenir recogiendo a Sonic! En algunos puntos del juego la utilidad de esta posibilidad salta a la vista, así que es recomendable tener un amigo a mano con reflejos rápidos.

CARTOGRAFIA

SONIC THE HEDGEHOG

VERANO DEL 91
MEGA DRIVE -
MASTER SYSTEM -
GAME GEAR
4 MEGAS

SONIC THE HEDGEHOG 2

NOVIEMBRE DEL 92
MEGA DRIVE -
MASTER SYSTEM -
GAME GEAR
8 MEGAS

SONIC CD

NOVIEMBRE DEL 93
MEGA CD
500 MEGAS

SONIC CHAOS

NOVIEMBRE DEL 93
MASTER SYSTEM -
GAME GEAR
4 MEGAS

SONIC SPINBALL

NOVIEMBRE DEL 93
MEGA DRIVE
8 MEGAS

EL NUEVO ASPECTO

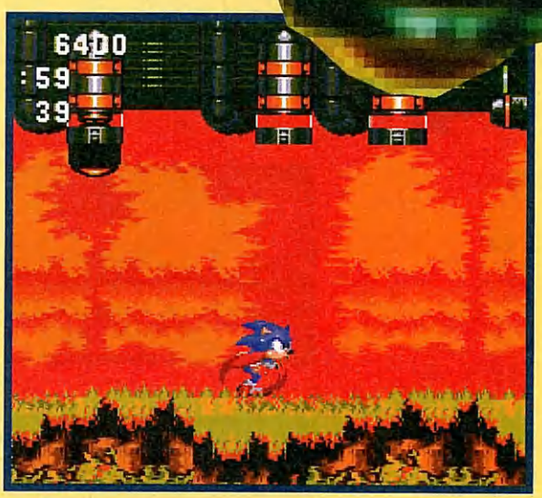
Podrás observar gracias a estas imágenes que Sonic 3 guarda una sutil diferencia con los anteriores juegos de Sonic. Los gráficos son un poco más voluminosos que antes, y los fondos de pantalla son más densos, con mucho más follaje y con acción en movimiento en el fondo. Los sprites parecen más grandes que antes en relación al tamaño de la pantalla. La mejora más llamativa se encuentra en la animación de Sonic. Sus expresiones, movimientos acrobáticos y aceleración son más detallados y convincentes que nunca.

LA ISLA DE LA FANTASIA

Los primeros tres niveles son una muestra precisa de todo el juego, con una gigantesca cantidad de nuevas funciones apareciendo en los primeros juegos.

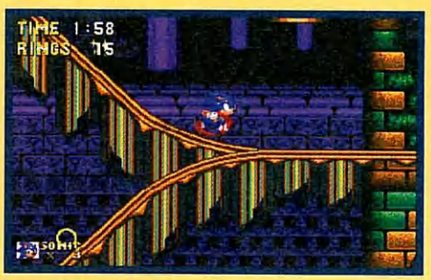
LA ZONA DE LA ISLA DEL ANGEL

El primer nivel se desarrolla en una isla tropical, repleta de vida, decorada con enormes cataratas y decorada con follaje. El primer acto es una carrera a través de los bosques, ríos, cavernas e interior del centro de un descomunal árbol. Después la situación sufre un cambio radical cuando entra en escena uno de los grandiosos morteros de Robotnik. La pantalla se convierte en un infierno de explosiones y Sonic aparece de nuevo en medio de un fuego forestal. En un punto, ¡él y Tails deben atravesar una vasta meseta a bordo de un enorme aeroplano cargado con seis bombas!



LA ZONA DE LA HIDROCIUDAD

La mayor parte de esta zona se encuentra bajo el agua, con los consabidos problemas que esto puede plantear a Sonic siempre que tiene que respirar. Hay gran cantidad de pasadizos con los que atravesar las secciones acuáticas, pero encontrarlos requiere ciertas dotes de habilidad. Algunas fabulosas criaturas submarinas aparecen en este punto, como pequeños robots pescado y ondulantes gusanos acuáticos. Existen botones que activan corrientes y grandes chorros de agua.



LA ZONA DEL JARDIN MARMOREO

Este lugar tiene un aspecto fascinante, con algunos detalles increíbles en sus piedras y con hiedra enredada por todos los lados. Sin embargo, resulta un nivel particularmente difícil de terminar, con un montón de enemigos móviles y cuestas que trepar. Existen nuevos peligros que afrontar, como pelotas gigantes giratorias y complicadas plataformas.

ARQUITECTURA

Sonic 3 se convertirá en el cartucho más interesante producido por Sega. El juego ocupa 16 megabits de memoria y consiste en doce niveles de decorados y numerosas acciones. Lo que puede sorprenderte es la incorporación de un mecanismo que ahorra memoria. El cartucho dispone de ocho posiciones para almacenar la última acción de los juegos anteriores. Se hace especial hincapié en el tamaño del juego, parece gigantesco incluso si se compara con Sonic 2. La arquitectura del interior del juego también es nueva. La zona de juego se ha expandido verticalmente, varias pantallas son más altas que en versiones anteriores.

FUNCIONES DE LA ISLA DEL ANGEL

EL DESCENSO MORTAL

La mejor parte de Eliminator de Gladiators, esta carrera aérea es tremenda y una fuente excepcional de anillos. La cuestión fundamental consiste en alcanzar el comienzo de la trayectoria, que se encuentra en un punto realmente alto.

LAS ALAS DE TARZAN

Las enredaderas ofrecen un pasaje seguro sin tocar el suelo. Volar de liana a liana es cuestión de sincronización.

EL PUENTE FLEXIBLE

Esta peligrosa estructura enlaza una gran distancia, pero los fragmentos tienen la mala costumbre de desprenderse. Aunque lo hacen siguiendo una frecuencia fija.

LAS FUNCIONES DE LA HIDROCIUDAD

EL MURO MORTAL

Esta horripilante estructura hace que Sonic corra como un condenado para salvar su preciosa vida y realizar diversos giros.

LOS CINTURONES TRANSPORTITAS

Sonic se agarra para evitar la muerte mientras se dirige al otro lado, sin embargo estos cinturones juegan un papel esencial para concluir este nivel.
Bajo el agua, le ayudan a vencer las corrientes.

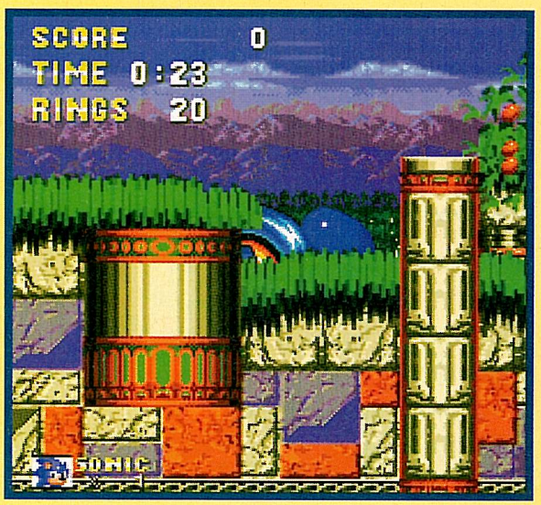
LAS FUNCIONES DEL JARDIN MARMOREO

RUEDAS

Estos círculos ofrecen una ayuda inestimable si Sonic realiza su super giro cerca de ellos. Moviéndolos, secciones completas del paisaje emergen del suelo, facilitando normalmente el recorrido.

EL TAPON GIRATORIO

Se trata de una función completamente nueva y brillante. Corriendo sobre esta plataforma, Sonic la hace girar y moverse, cuanto más rápido corra, más veloz será su movimiento; aunque es complicado controlarla. Resultona para algunas situaciones interesantes.



LAS ZONAS DEL CREPUSCULO

Sonic 3 dispone de dos niveles especiales, en oposición a uno sólo, y ambos tienen un aspecto realmente espléndido. El primero recrea el efecto 3D del nivel especial de Sonic 2. Esta vez Sonic se dedica a correr sobre una esfera tridimensional con aspecto de ajedrez, utilizando el joypad para girar 90 grados. Busca las esferas azules e intenta evitar las rojas. Al terminar un nivel (algo bastante complicado) se obtiene una esmeralda Chaos. Pero ¿dónde se encuentra el gigantesco anillo que indica la entrada al nivel? Busca sin parar.

La segunda zona especial se encuentra en la tradición "recoge 50 anillos y golpea una farola" y sitúa a Sonic en medio de una gigantesca máquina de chicles. En vez de un chicle, una sabrosa bonificación te espera en la parte superior, pero llegar hasta allí es muy difícil y sólo es posible utilizando los lanzadores colocados en la pared. ¿Te parece extraño? ¡Correcto! ¿Te parece difícil? ¡Correcto de nuevo!

ASPECTO FINAL

Tras comprobar que el modo para dos jugadores tuvo una buena acogida entre los propietarios de Sonic 2 y Sega se propuso refinar y mejorar la idea. Por el momento, el subjuego de dos jugadores forma parte de seis partes diferentes y es una enloquecida carrera a través de cinco breves etapas. La pantalla se divide horizontalmente de nuevo, pero carece de los precarios signos de compresión visual de los anteriores Sonic. Las versiones reducidas de Sonic, Tails o Knuckles corren a lo largo de sencillas pistas, intentando ganar algunos segundos. Es muy rápido y no diferente al juego Desperadoes' de Dashin. Los jugadores pueden optar por las pruebas Time Attack sobre una pista sencilla o por Grand Prix sobre la mejor de las cinco. Las zonas tienen un estilo realmente diferente a las del juego principal.

▲ *Puedes incluso confiar en las rocas.*

MAC EL CUCHILLO

En lugar de pantallas de televisión, las bonificaciones para Sonic 3 se almacenan en ordenadores, que guardan un parecido sospechoso con los Apple Macintosh. En cualquier caso, la televisión se ha mejorado, ¡ya que ha aparecido una nueva variedad de armas! Sonic tiene tres nuevos poderes que conserva mientras no sea golpeado.

EL GLOBO ACUATICO

El globo rodea a Sonic como una esfera protectora, pero es una orbe elástica que podría aplastarse a la presión de un botón. Sonic puede utilizarla para triturar a enemigos a los que no atacaría normalmente y además le permite respirar bajo el agua.

BOLA DE FUEGO

Gracias a ella Sonic gana un escudo llameante, pero también el sensacional poder de convertirse en un torpedo de fuego. Con este ilimitado poder en tus manos puede que te creas invencible, ¡pero procura no caer al agua!

DESTELLO

Este campo eléctrico es una alucinante novedad en tu armamento. No sólo tienes la oportunidad de disparar rayos mortales, además gracias al campo magnético que lo rodea, atrae todos los anillos de la pantalla. Estírate cuando se acerquen a ti.

▲ *Acción helada.*

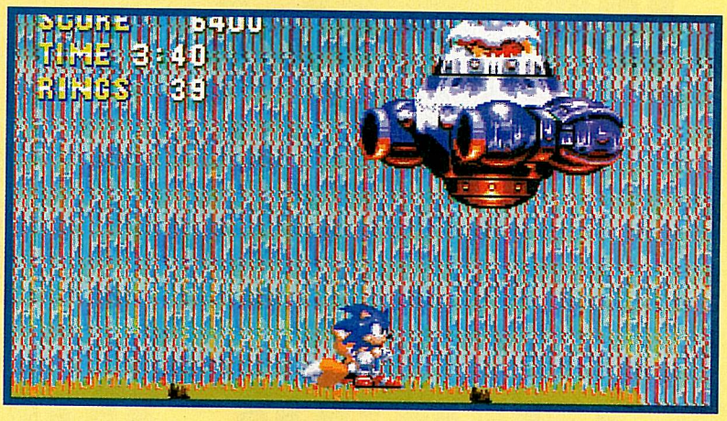
▲ *¡Qué peligro! ¿Cómo cojo los anillos?*

AGARRAD VUESTROS SOMBREROS

No es todo, por supuesto que no. Sonic 3 tiene aún más niveles cruciales de programación que atravesar. Siempre que la jugabilidad peligre, se realizarán modificaciones a los niveles y gráficos e incluso se incluirán funciones adicionales. Además circulan rumores de que Sonic 3 no aparecerá sólo bajo la apariencia de un cartucho. ¿Sonic de primera y segunda clase? Bien, Sega ni afirma ni desmiente nada, aparte de que el juego que tienes ante tus ojos es Sonic 3. Por supuesto, te lo serviremos en bandeja en próximos números.

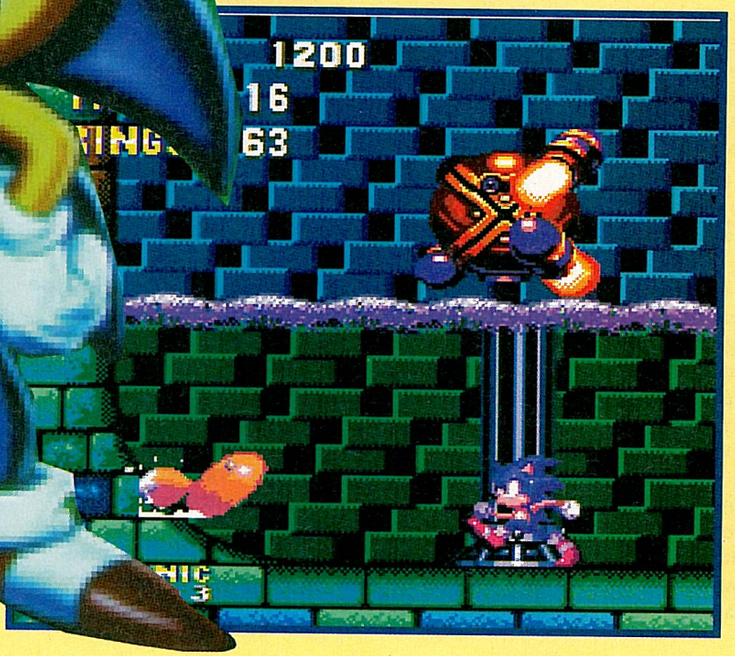
EL MALO HA VUELTO

Robotnik, como cualquier Primadonna, se empeña en aparecer en varios artilugios extravagantes y los que aparecen en Sonic 3 parecen ser los más impresionantes. Al final del nivel de la isla del Angel, te encuentras con una enorme catarata que Robotnik atraviesa con su máquina cañón voladora. El final de la Hidrociudad es un extraño episodio en una grandiosa secadora giratoria. Un Robotnik armado hasta los dientes gira la espada central para crear un torbellino desorientador.



▲ *Impresionante carrera, pero eso parece un poste de barbero.*

▲ *La increible zona 3-D*



VIRTUA RACING

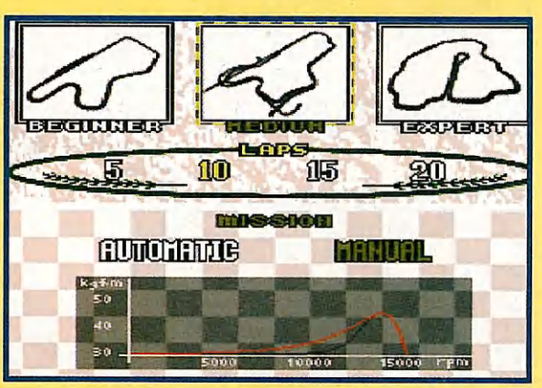
Había una vez un juego de arcade que era el rey de los salones de videojuegos, pero el juego creció y no se conformó con ser una simple máquina de arcade. Decidió que ya iba siendo hora de acercarse a los salones de los jugadores de todo el país, para ello, contactó con Sega y ¡cha, chan! Aquí está, para regocije y disfrute vuestro el gran Virtua Racing.

Se decía que habría una versión para Mega Drive, pero claro, todos pensamos que su programación sería un trabajo duro y difícil: Virtua Racing se presenta en una supermáquina de 32 bits con un coprocesador, que supera a todas las demás máquinas de arcade. Esto es mucho para nuestra eficaz pero limitada Mega Drive.

Pero Sega anunció que la versión Mega Drive dispondría de un chip complementario, y todos dijeron: "Vale, será como el Super FX de Nintendo, ¡bah!". Esto supondría cierta mejora, pero con Virtua Racing estaríamos intentando matar moscas a cañonazos. Y Sega se calló. En lugar de eso mostró a nuestro insigne cuerpo editorial una copia beta de Virtua Racing; y nosotros sólo podemos decir "no sufras más y comienza a ahorrar".

EL CORAZON DE LA BESTIA

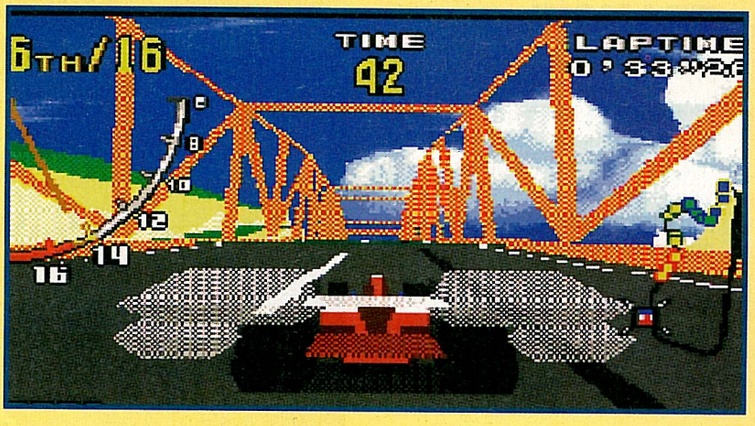
El nuevo chip, el SVP (Sega Virtual Processor, procesador virtual Sega) se conoce técnicamente como DSP (Digital Signal Processor, procesador digital de señales). Eso significa que puede ejecutar infinidad de cálculos que en condiciones normales serían tarea de Mega Drive. Esta es bastante rápida, con sus 16 bits corriendo a 12 KHz por sus venas, pero se vería bastante apurada si tuviera que sumar, dibujar y tocar una melodía, todo a la vez. Con este otro chip o coprocesador, Nuestra querida Mega Drive se siente capaz de hacer cosas que antes nunca hubiera hecho. Para empezar puede manipular polígonos y formas tridimensionales. Un montón de polígonos ofrecen una perspectiva mucho más creíble que los sprites bidimensionales. Mega Drive entra en la era virtual. Que quede claro que el SVP no tiene nada que ver con el Super FX de Nintendo. Se trata de una tecnología muy superior.



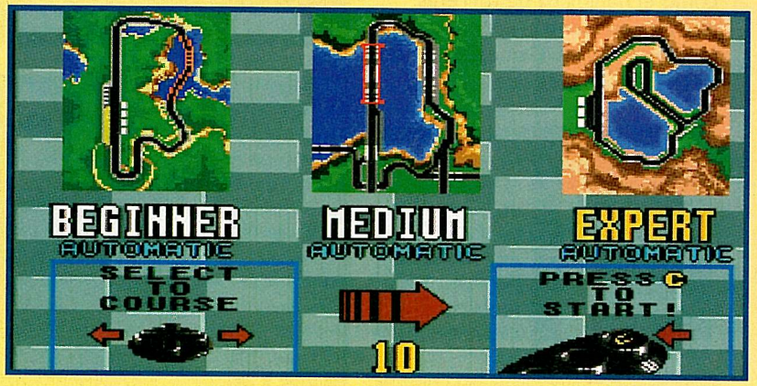
▲ *Una opción que te permite seleccionar la longitud de la vuelta.*

GANADORES Y VENCIDOS

Virtua Racing dispone de tres pistas, de una dificultad claramente definida. Cada una de las pistas tiene sus propias características, derivadas del terreno y características del paisaje. Por ejemplo, la primera pista presenta un puente levadizo, una feria y un enorme estadio en la recta final. La segunda pista arranca con un paseo que corta la respiración por el Golden Gate (sí, el puente de San Francisco). La pista más complicada está caracterizada por una serie de estrechas carreteras comarcales que se ondulan entre amenazadores cañones.



¡Guau! Atento al marcador de velocidad.

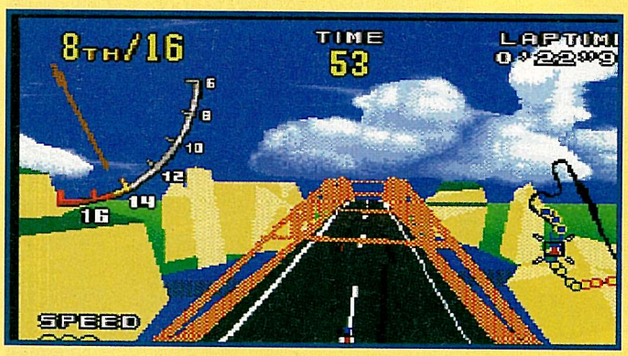


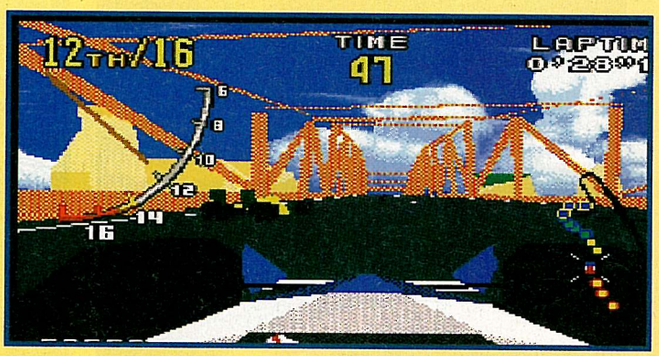
Las imágenes son virtualmente increíbles.

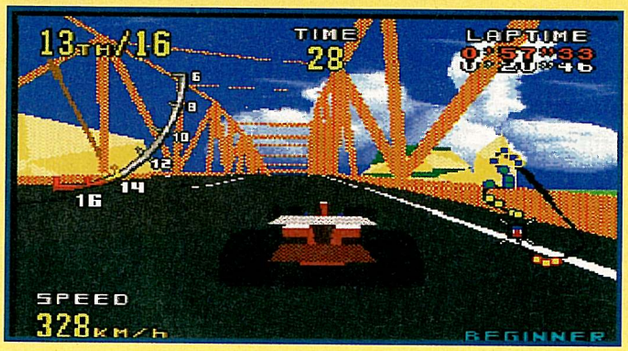
TAN LEJOS COMO ALCANZA LA VISTA

Una de las características más destacables de Virtua Racing es la forma en que maneja las perspectivas. En la máquina de monedas se ofrecían cuatro botones para pasar de una vista a otra. Esta función tiene su parangón en Mega Drive.

La primera es la que se obtiene desde el interior del vehículo, en la que aparecen las manos del conductor. La siguiente muestra una vista del coche desde las ruedas traseras. Luego se eleva un poco más el punto de mira del conductor mostrando una mayor sección de carretera. Para terminar, el jugador disfruta de una panorámica desde arriba en la que se muestran todos los detalles de la pista. Además, cuando se cambiaba de vista en la máquina original, la cámara llevaba a cabo un aumento o disminución de imagen igualmente impresionante, Mega Drive TAMBIEN.







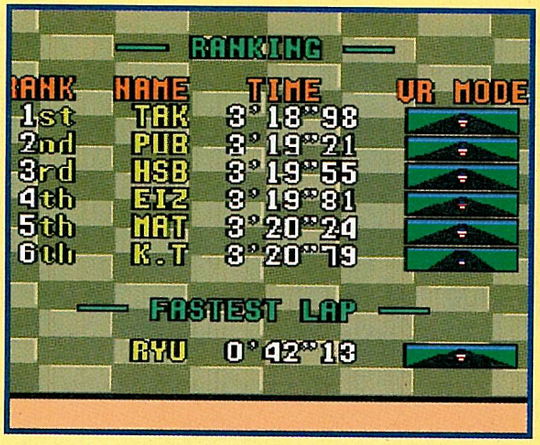
TRANQUI, TRONCO

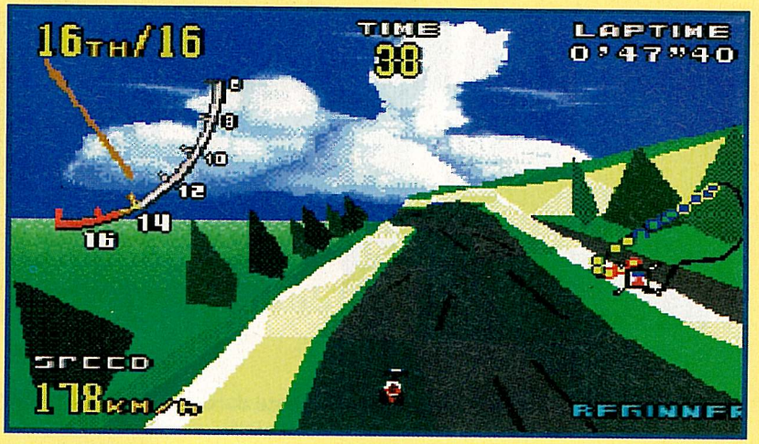
El sistema de juego que ofrece Virtua Racing se acerca mucho al original. No se trata de una simulación de carreras, sino de un juego de arcade. No es preciso preocuparse del combustible o de los daños que sufra el coche. La meta es terminar el primero de un grupo de 20. La fidelidad de la conversión se extiende a loa presentación. Ya hemos visto montones de pequeñas funciones de la máquina de recreativos, como el minimapa de carreras que gira en torno al coche, la misma secuencia Game Over y la misma parada en boxes.

▲ *Los boxes al descubierto*

LO QUE AUN NO ESTA

Puede que por las imágenes os parezca que el trabajo ya ha llegado a su fin, pero no es así, Sega nos lo ha confirmado. Quedan los toques finales, como depurar el sistema de gráficos, y demás. Oh, y puede que otra función que puede que espante al público comprador de juegos. ¿Podéis imaginarlo mis niños? Pensadlo, porque no puedo hacer comentarios al respecto...



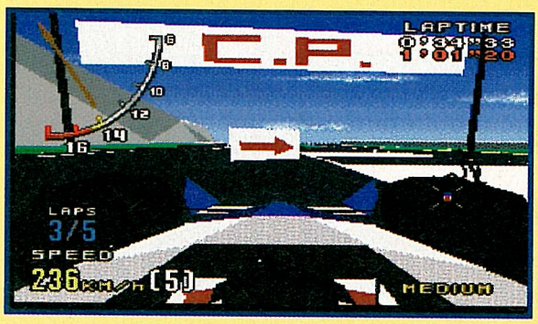


ROMPE MARCAS

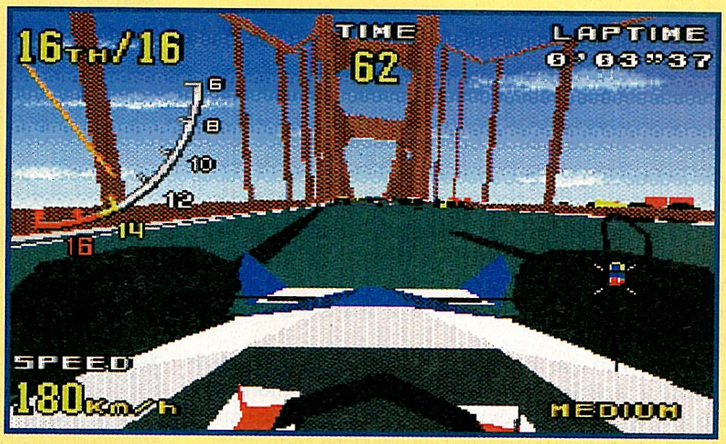
Virtua Racing ofrecerá la posibilidad de grabar hasta 25 tiempos para cada una de las pistas. Además graba el punto de mira que se ha empleado en la mayor parte de la carrera; este aspecto es decisivo en lo que respecta a la dificultad de la carrera, de forma que añaden más niveles de crudeza a los tres ya existentes en la pantalla de opciones, puesto que cada uno de ellos da un sentido muy distinto al manejo del coche.

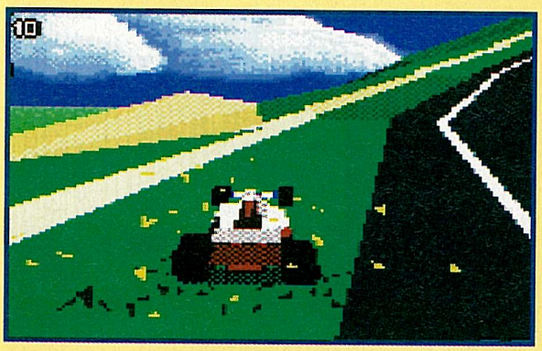
¡GUS ARRASA EN SEGA!

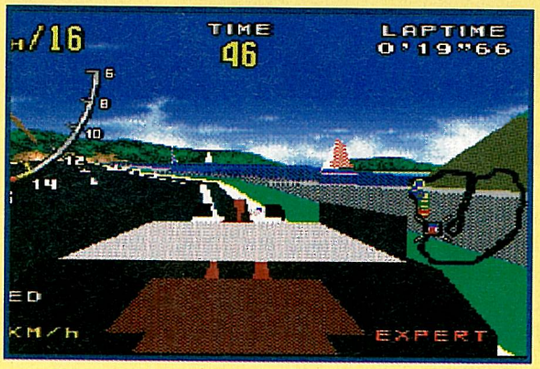
Cuando Gus se encontraba jugando con Virtua Sega, comentó algo acerca de la opción que te permite recorrer las pistas simétricamente. A lo que el encargado comercial de Sega, Andrew Wright, le contestó: "Esquius mi, guat ar iu talkin abaut", algo así como "¡de qué hablas chaval!". Gus se lo explicó de nuevo y cuando finalmente logró enterarse, convocó una reunión de mandatarios para contemplar la opción oculta que se le había pasado a Sega. Pero tristemente, la opción había desaparecido de la pantalla del título. Un triunfo para el periodismo investigador, una exclusiva de MEGA SEGA y un misterio para Sega.

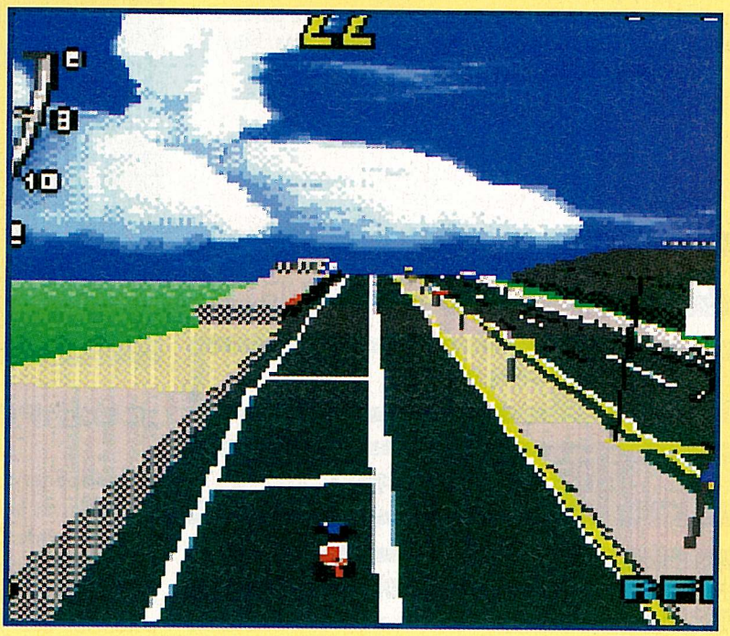


▲ *Los mecánicos en boxes.*









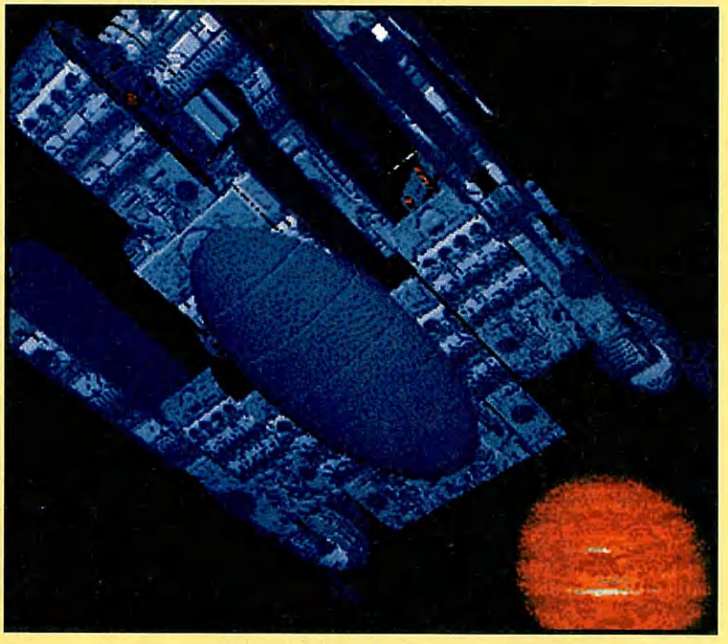
BATTLE COR

"La verdad es que pareces un tío realmente duro y curtido en el combate con de tu destructiva máquina bípeda..." Mmmmh, ¡suena bien! Esto es lo que nos dirá una sugerente alienígena (o alienígeno, tú elige, no hacemos discriminaciones) cuando nos vea. Bueno de estas palabras se puede deducir que Battle Corps es un matamarcianos en el que se te ofrece una impresionante nave con un montón de armas, dicho más prosaicamente. Pero si prefieres el otro estilo, adelante...

"Te encuentras a ocho años luz de La Tierra en una de las lunas mineras usurpadas del Mundo de Mandlebrot, completamente rodeado por naves de ataque Insectar, superprotegidas a la vez que superpeligrosas, pilotadas por bioformes tan sedientos de sangre.

Sobre el mismo núcleo que Thunderhawk (aunque se diga que todo ha mejorado considerablemente), Battle Corps ofrece una vista tridimensional en primera persona y hace que seas el protagonista de uno de tres superhéroes, Jack Cutter, un hombre; Sharman Valdrosian, una mujer, y Dica, un/a alienígena de sexo indeterminado. Los tres presentan distintas habilidades para enfrentarse a los bioformes, una especie de insectos metálicos, con forma de escarabajos, avispas y ciempiés, a lo largo de seis niveles. Los héroes aparecen endorsados a naves que les permiten moverse a voluntad, e incluso girar la cabeza a la vez que disparan hacia otra dirección.

Al contrario que Thunderhawk, Battle Corps incluye variedad y sentido del humor a manos llenas: montones de armas para elegir y unos cuantos toques de sarcasmo. No hay pantallas estáticas en absoluto todo está animado y a pesar de que este juego conserva parte del realismo de Thuderhawk, se ofrece mucho más. Muy pronto más informes.

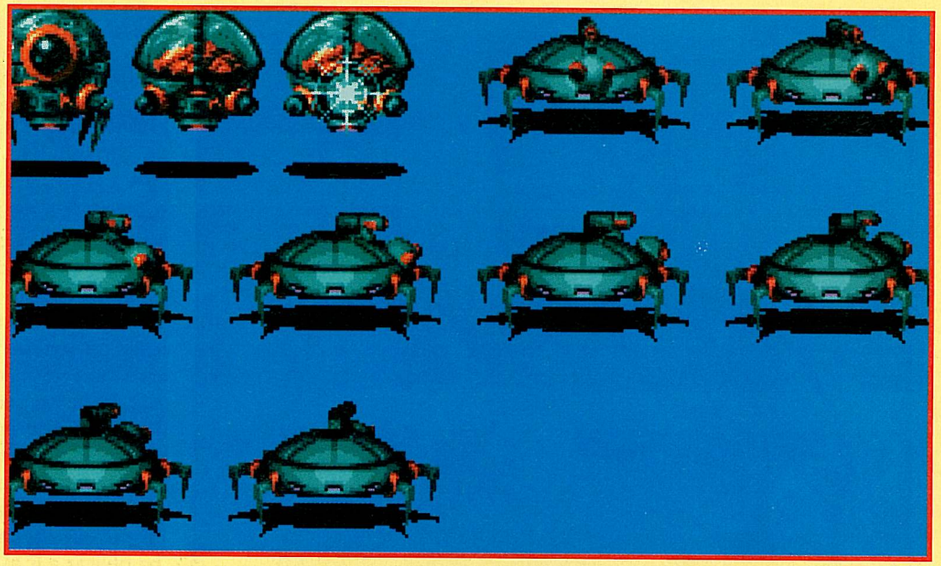


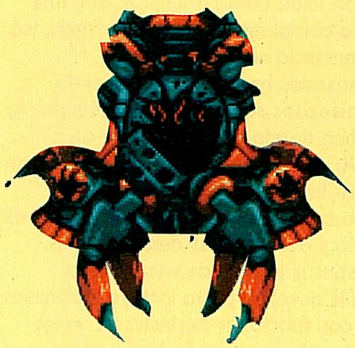
PROYECTO	BATTLECORPS
POR	CORE DESIGN
DESDE	MARZO DE 1993
COMERCIALIZACION	PRIMAVERA DE 1994

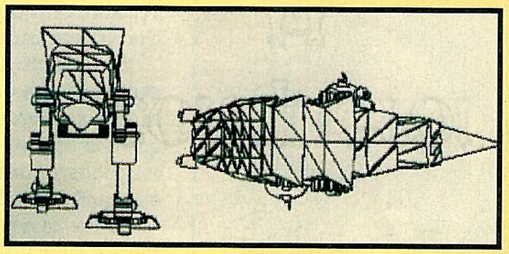
¡CUERPOS! ¡Y QUE CUERPOS!

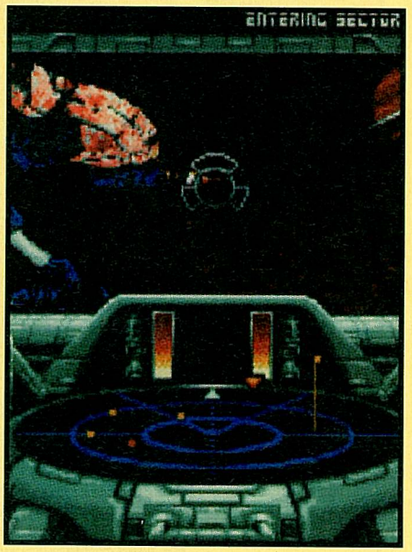
Tras disponer de un sabroso y sin duda lucrativo proyecto entre pecho y espalda, en la forma de un matamarcianos en CD, llamado Thunderhawk, Core Design se dedica a moverse dentro de un campo ya abonado, con lo que surge una serie nuevos títulos para Mega CD, Battle Corps, Skeleton Crew y Soulstar: Malice of the Myrkoids. ¡Atención cuerpos galácticos!

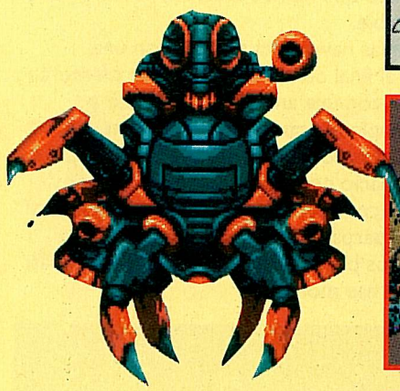
PS

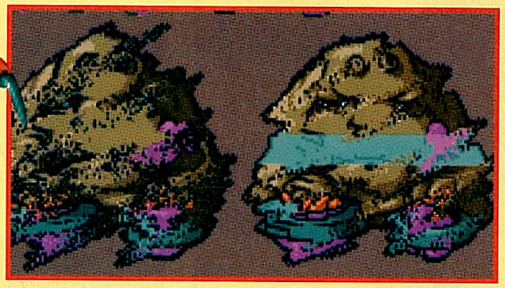


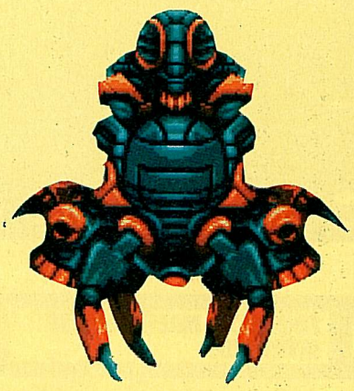


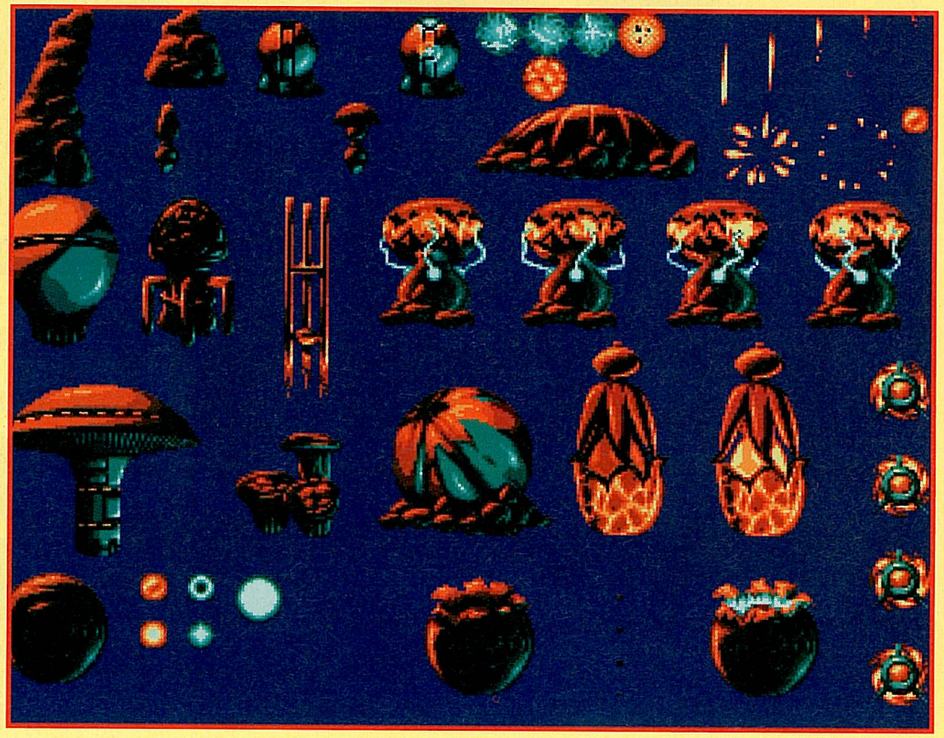


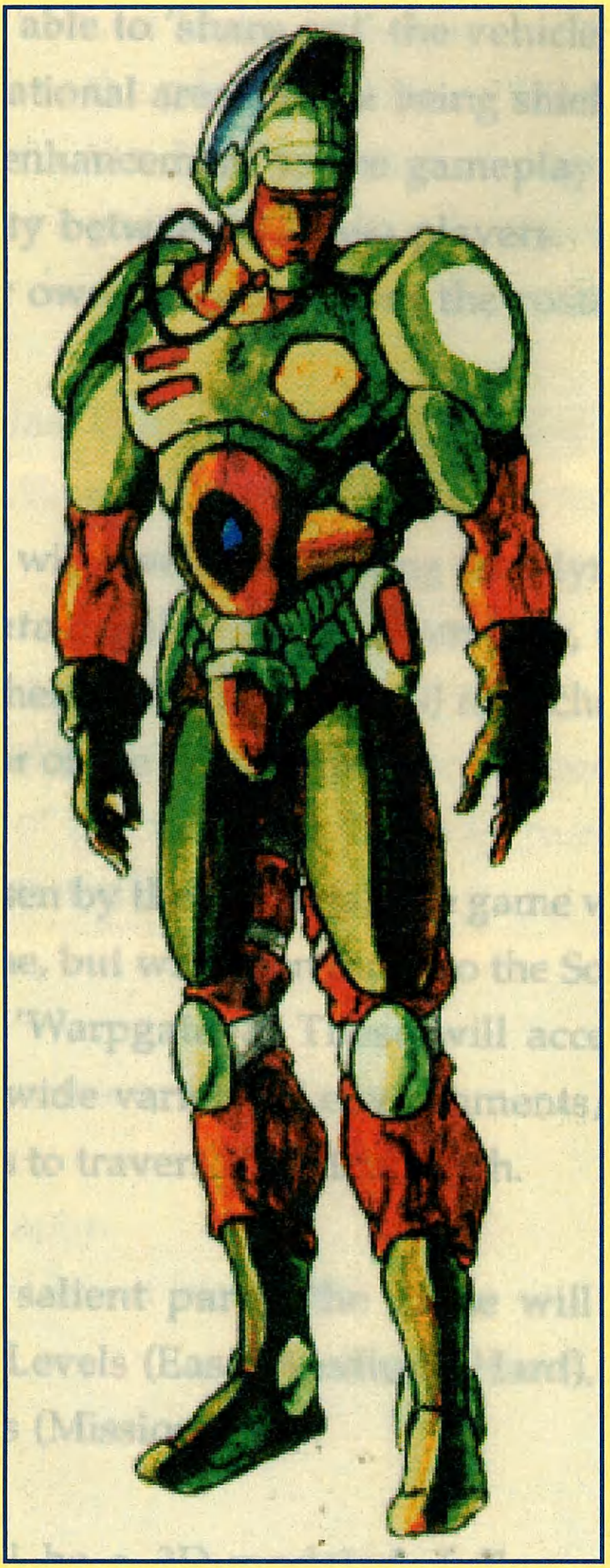












SOUL STAR:

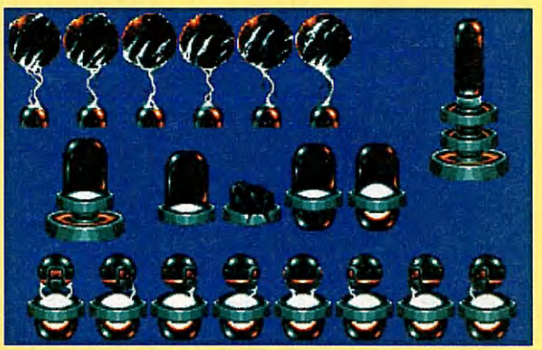
Se coge el Thunderhawk y se agita hasta que prácticamente esté irreconocible, y Core Design aparece con otro Mega CD de matamarcianos titulado como Soul Star: Malice of The Myrkoids.

En este juego apareces bajo la piel de uno de tres macizos CryoCommandos, y dependiendo del que elijas así será la nave que pilotes hasta el lejano sistema estelar, conocido como Soul Star, que una raza brillante, pero completamente transtornada, los Myrkoids está intentando arrasar.

Los CryoCommandos han estado intentando cazar a estos despiadados seres durante siglos por lo que ahora que saben dónde se encuentran van a lograr que sepan lo que vale un peine. No, no les van ha obligar a ir al estilista de moda a actualizar su peinado, esto otro supone sangre, carnaza, trozos de hierro chamuscado y demás cosas desagradables.

Visto desde distintos puntos de vista (desde dentro y fuera de la nave), el juego incluye tres naves cada una de ellas con funciones exclusivas, con las que enfrentarse a unos sprites enemigos bastante avispados y por lo que hemos oído envueltos en una musiquilla increíble.

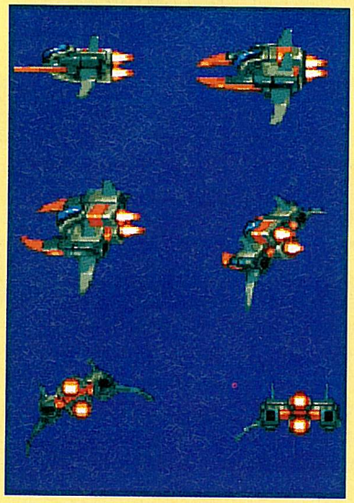
Cada una de las naves está armada con una cápsula láser y al final de cada misión se te ofrecerán unas secuencias con una animación de lujazo y armamento complementario, incluyendo armas y misiles controlados por androides, en caso de que se disponga del espacio necesario. Pronto podremos disfrutar de una completa crítica en estas páginas, así que córtate los párpados y el labio superior, para estar con los ojos bien abiertos y sonriendo además, hasta que llegue ese momento.



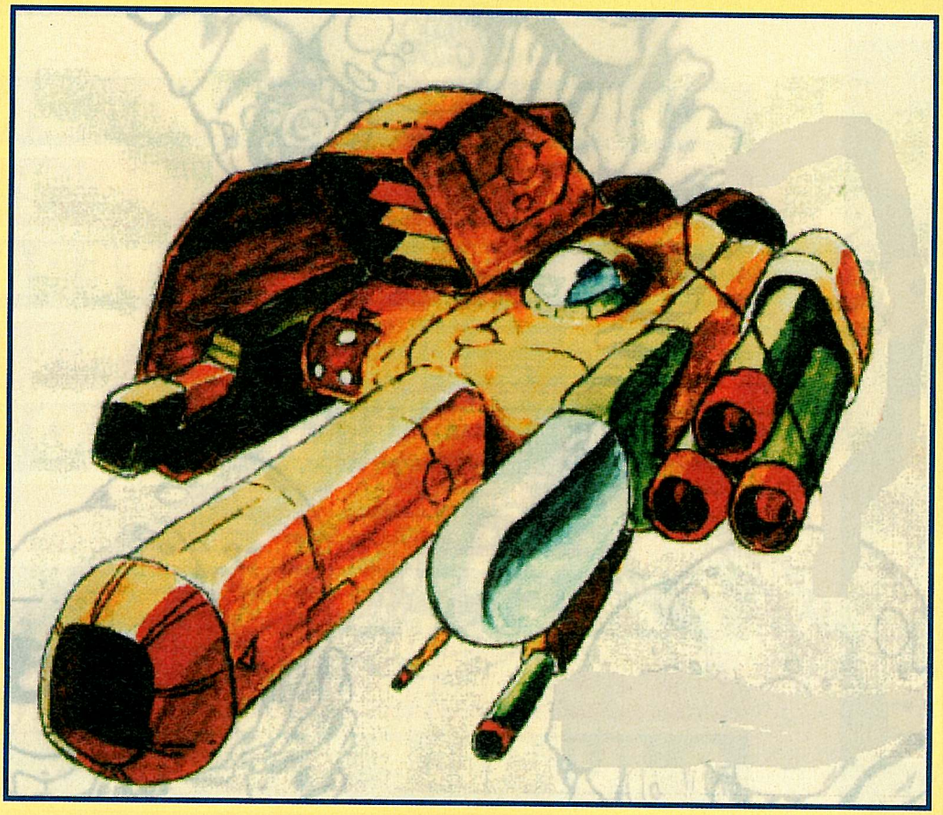
▲ *¡Qué mono!*

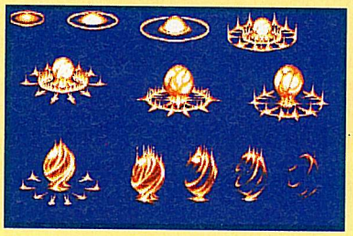
PROYECTO	SOUL STAR MALICE OF THE MYRKOIDS
POR	CORE DESIGN
DESDE	MARZO DE 1993
COMERCIALIZACIÓN	PRIMAVERA DE 1994

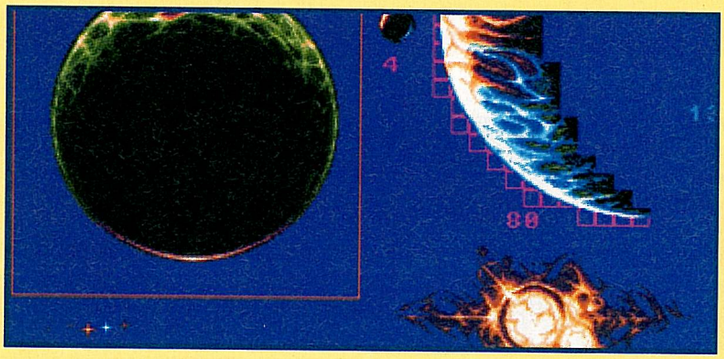
MALICE OF THE MYRKOIDS

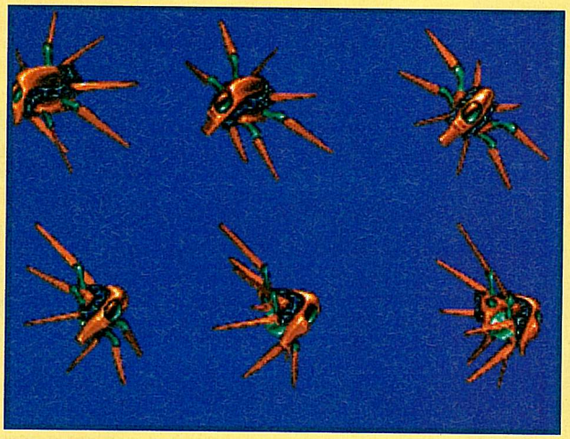


▲ *¡Qué chiripiflaútico!*

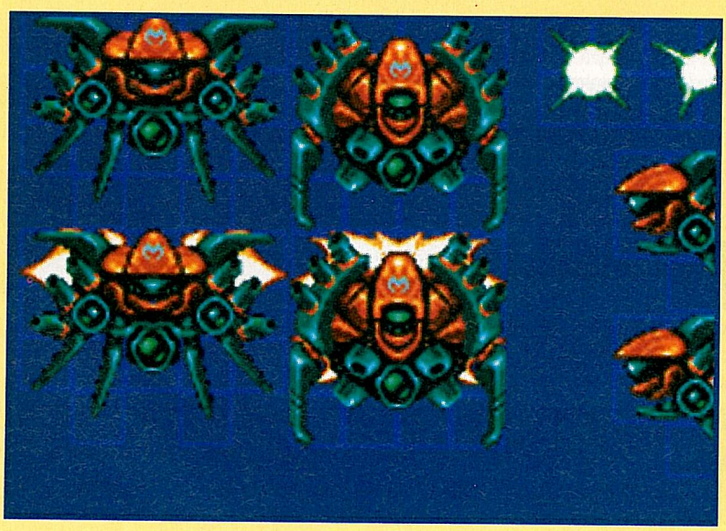




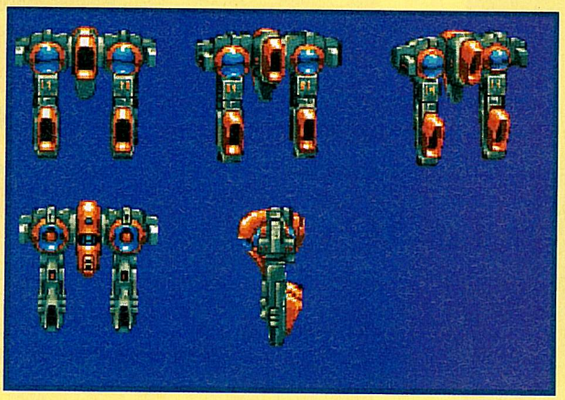




▲ *¡Qué astrochachipilongui!*



▲ *¡Qué cangrejudo!*



TOP 10 TOP

MEGA DRIVE

1 ETERNAL CHAMPIONS
2 TOEJAM & EARL 2
3 ROBOCOP VS TERMINATOR
4 STREET FIGHTER II
5 F-117 NIGHT STORM
6 PIRATES
7 LOST VIKINGS
8 ZOMBIES
9 JUNGLE STRIKE
10 ZOOL

MEGA CD

1 CHUCK ROCK II
2 JAGUAR XJ220
3 SONIC CD
4 SILP HEED
5 ECCO
6 FINAL FIGHT
7 PUGGSY
8 ROBO ALESTE
9 WOLF CHILD
10 SEGA ARCADE CLASSICS

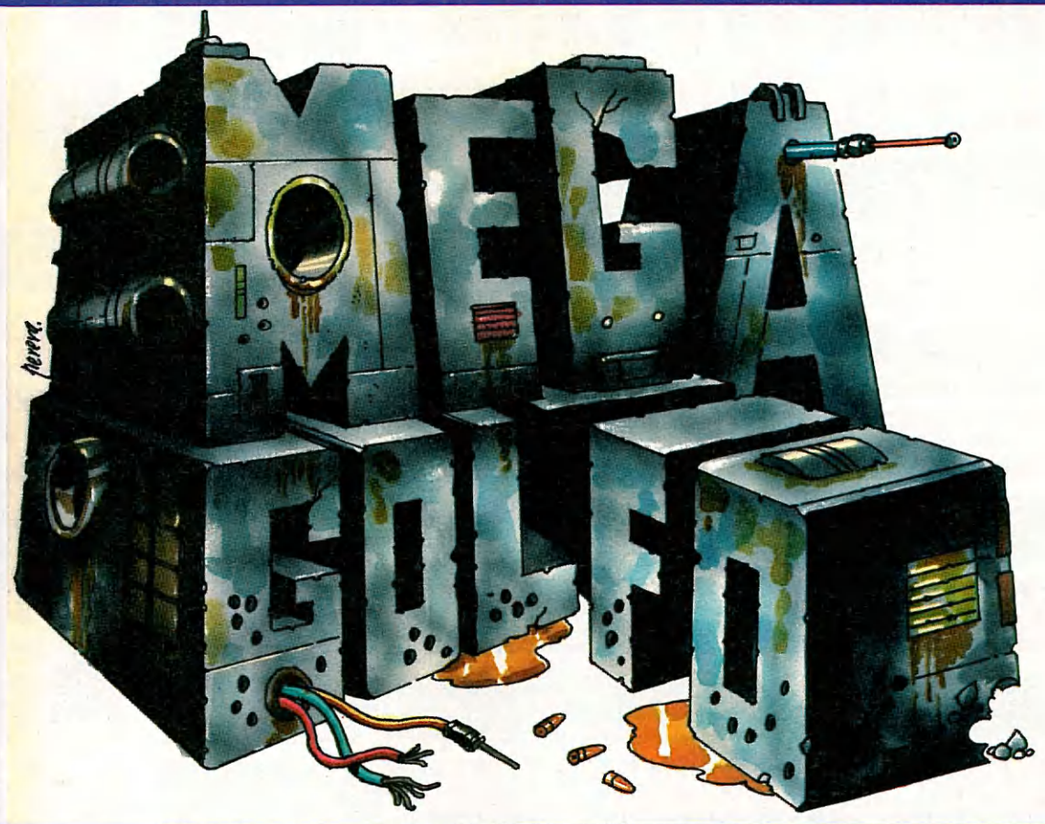
MASTER SYSTEM

1 DEEP TROUBLE DONALD
2 SONIC CHAOS
3 ROBOCOP vs TERMINATOR
4 BUGGY RUN
5 JAMES POND 3
6 MASTERS OF COMBAT
7 COOL SPOT
8 PGA TOUR GOLF
9 PRINCE OF PERSIA
10 DESERT STRIKE

GAME GEAR

1 ROADRUNNER
2 MICRO MACHINES
3 CHUCK ROCK 2
4 ECCO
5 JURASSIC PARK
6 STREETS OF RAGE II
7 JAMES POND 3
8 CRUSH DUMMIES
9 BATMAN RETURNS
10 MICKEY MOUSE II

MEGA GOLFO



ORDINARIOS

Creo, es más, me atrevo a afirmar tajantemente lo que digo: tu sección es una basura. El otro día mi madre la leyó y llego a la conclusión de que eres un ordinario y que tu sección no eran más que cuatro páginas desperdiciadas.....
David Arias Herrero
Madrid

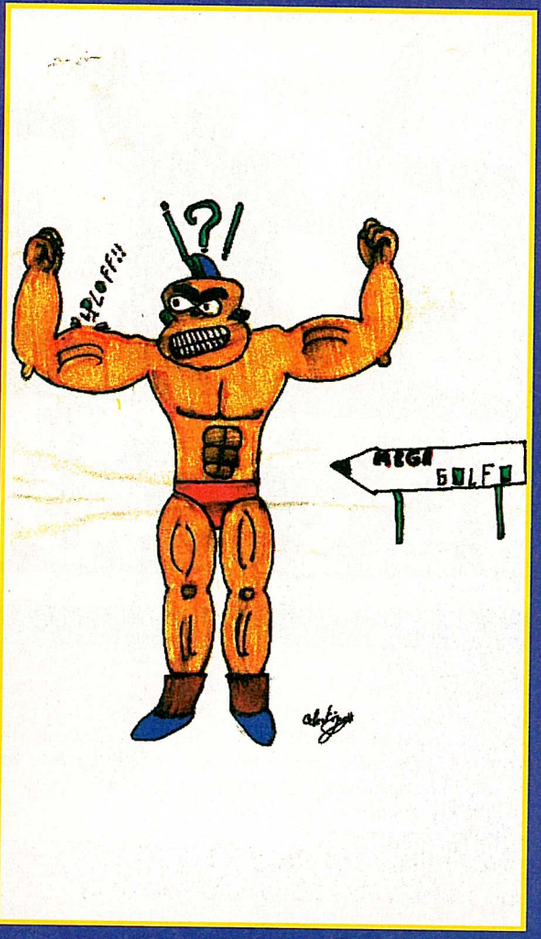
Golfo, soy el menor de siete hermanos. He comprado tu revista desde el número uno, pero últimamente me siento muy defraudado. Mis hermanos también coinciden conmigo en que tu sección es cada día peor y más triste. No sabemos como puedes permitir que cuatro niñatos te digan media docena de tonterías y ni siquiera te sientas ofendido por ello, de verdad, te ofrecemos nuestro apoyo para que puedas levantar tu moral y acabar con la ordinariez que puebla tus páginas.
Por favor, me parece una falta de ética total, publicar esas cartas tan llenas de groserías y palabras tan desagradables; cartas en las que se refleja el nivel cultural de esa gente que se supone es tan inteligente y lúcida como para creerse más espabilados que tú y arrasar tu sección. De verdad ¿cómo puedes caer en la descalificación personal y no verte avergonzado? ¿Cómo puedes rozar la mala educación y no dimitir de tu puesto?
Juan Luis Diez Atocha
Pamplona, Navarra

GOLFO: A partir de hoy, me voy a convertir en el paladín de la justicia y las buenas maneras, de la educación y la moral, de la ética y el buen comportamiento. Sinceramente, no más cartas como las que ya iba siendo habitual en mi sección. De todas formas, Juan Luis, ¿seguro que tus hermanos mayores no te han ayudado a escribir la carta? Tal y como está el sistema educativo español dudo mucho que un tierno infante como tú pueda explicar sus ideas de forma tan clara y concisa. Si es que verdaderamente eres así, ¿a qué colegio privado te mandan tus padres? Tengo mucho interés en saberlo.
Por cierto, ¿te has creído lo de la buena educación? ¡¡¡Ingenuo!!!

ENVIDIA QUE CORROE

Soy una chica de Torrejón de Ardoz que está segura de que no vas a poder superar lo que aquí te voy a relatar (¡ele! y sin tenerlo preparado me ha salido un pareado!).
Primero, te contaré que la solución a tu adivinanza es que la elefanta está embarazada y después, te planteo unas cuantas preguntas:
1. ¿Quién es el personaje más asqueroso de la sección Mega Golfo?
2. ¿Quién es el tío más guapo de la tierra?
3. ¿A que no te atreves a publicar una foto tuya?
Seguro que me dirás que porqué no la pongo yo, pero es que de repartir entre mis amigos, ya no me quedan.
A propósito, otra pregunta, me pregunto si has ligado o tienes novia; si la tienes, pobrecita, la compadezco.
Por último, como sigas creciendo tanto como dices, algún día serás tan alto como las personas normales.
Vanessa Gonzálvez
Torrejon de Ardoz, Madrid

GOLFO: Primero voy a contestar a tus preguntas y después veremos qué ocurre:
1. Hay cierta persona que ocupa un cargo guay, que no me cae nada bien, pero como no es de esta sección, pues no digo nada.
2. ¡Oye, pero tú que te has pensado!
3. ¿Qué pasa? ¿No hay tíos guapos en Torrejón? Además, es una norma de esta sección no publicar fotos del personal de redacción, únicamente se admite la publicación de fotos o dibujos que nos llegan de los lectores.
No, no pensaba contestarte diciéndote que me envíes una foto tuya, porque una chica que dice que va repartiendo fotos por ahí no me da muy buena espina. De verdad, ¿tan desesperada estás que no encuentras novio y necesitas que publiquemos tu súplica?
Por cierto, la solución a la adivinanza es que el elefantito no sabía contar. El mes que viene os propondré una nueva, que sé que no vais a acertar.
Y, por último, no tengo ganas de esparcir mi intimidad a los cuatro vientos y contar si tengo o no tengo novia, pero lo que sí es cierto es que estoy por encima de esas cuestiones mundanas de tener o no tener novia y demás tonterías de la gente corriente como tú.



CALLEJA

Tras varios meses de cavile y descontrol total en mi cerebro, por fin éste ha dado a luz una solución a tu adivinanza, hela aquí: hay tres elefantes cruzando el río.
Como yo tampoco me quiero quedar corto, te planteo una nueva adivinanza: Dos padres y dos hijos van a una heladería. Compran cada uno un helado y, en total sólo compran tres helados. Todos comen helado, pero nadie lo comparte con otro. ¿Cómo es posible que estas personas compren tres helados y coman todos?
Ahora, tengo algo que reprochar al equipo de redacción; en la revista del mes de noviembre publicabais un artículo sobre Mortal Kombat vs Street Fighter II. Se veía a la legua que SF II es plato de vuestro gusto y que el pobre Mortal Kombat no tenía nada que hacer. La verdad es que llevaba mucho tiempo esperando a SF II y me lo compré nada más salió a la calle, así que no tengo mucho de que quejarme.
Angel Fraile
Sevilla

GOLFO: Angelito, que no pareces tan angelito, dime tú, ¿de qué te quejas si al final te has comprado lo que querías? Para ser sincero, personalmente me encanta SF II. De verdad, siempre me pareció la excusa para comprar una Super Nintendo, pero desde que salió en Mega Drive, ya no quiero SNES. Así que creo que mis compañeros de redacción no se han pasado y han escrito sobre algo que es verdad.
En lo que se refiere a la solución a la adivinanza, ¿de verdad que has estado tanto tiempo para llegar a esa tonta conclusión?
Porque majo, te has equivocado, vamos, no has dado un palo al agua. ¿Saben tus padres que no vas al colegio? ¿Saben tus padres que eres un verdadero lince en esto de solucionar adivinanzas? ¿Tienes algún trauma infantil que no has superado? ¿Tus tests psicológicos reflejaban ansiedad mental y falta de ideas? ¿Ganará la liga el Madrid? ¿A quién le toca caer ahora? ¿Bajará el estado el impuesto de matriculación de los coches? ¿Tendré sitio hoy a la hora de desayunar en mi cafetería favorita? ¿Por fin podré cambiar la pila de mi reloj? Todas estas y más respuestas en tu revista favorita: Mega Sega.

MEGA GOLFO

Mega Golfo

Pasó la navidad y aquí me tenéis, de vuelta para seguir incordiando. Os puedo decir que he pasado unas vacaciones estupendas y que me he encontrado con muchas cosas nuevas a mi vuelta. Por lo demás, no tengo más cosas que decir, únicamente que en una discusión que mantuve el otro día en la redacción con el director (algún día ese tío me va a oir, va para ti rico, sí, si mañana te despiertas con un puñal en el pecho, que sepas que he sido yo; ya sabes dónde me puedes encontrar) le pedí que la sección Los Mejores recibiera el nombre de Los Más Fantasmas. De verdad, ¿pero en serio os creéis que me trago las tonterías que decis acerca de hasta dónde habéis llegado en los juegos? Mira, hay cada uno, que es que debe ser descendiente de escoceses y su abuela es probable que tenga un castillo en Escocia, porque son de un fantasma, aparte de ser unos listos y unos graciosos, que da gusto leer las mentiras que cuentan.
Venga, mandad pruebas de lo que hacéis ¡por favor, un poco de seriedad!

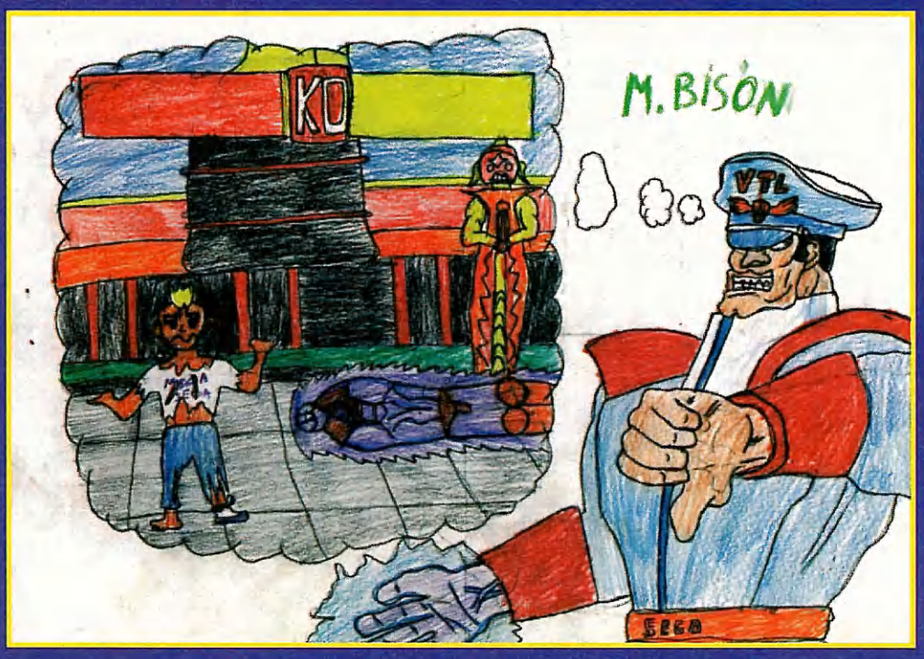
MEGA GOLFO
Avda Betanzos nº 60, Semisótano A
28034 Madrid

TACAÑO

Golfo, me han enviado la consola Sega Genesis de los Estados Unidos (Filadelfia). La hemos conectado a la televisión y resulta que se ve en blanco y negro y sin sonido cuando insertamos el cartucho Sonic 2 que venía con ella.
¿Podrías decirme el porqué?

Ibon Ariznavarreta
Guipuzcoa

GOLFO: Mira, eso le pasa a gente lista como tú, ¿no sabes que el sistema de televisión americano es diferente al nuestro y sus aparatos no funcionan aquí? Anda, devuelvele la consola al gracioso que te la ha enviado y dile que te mande dinero para comprar una Mega Drive oficial de Sega España.
¿Sabéis cuál es el problema de esta gente? Que han visto la consola barata allí y han dicho, hala vamos a comprarle esto a Ibon, que además de ser barata puede encontrar cartuchos en Billabona y se divertirá mucho. Pues no, además, aunque se vierá en color, tampoco ibas a poder disfrutar de los cartucho, para que se chinchen todos los que compran fuera, los cartuchos españoles van codificados y sólo funcionan en Mega Drive compradas aquí. ¿Vale o no vale?



LA REAL ACADEMIA DE LA LENGUA ES POCO PARA ESTE

1Hello! Mega Golfo, quisiera que me dieras una razón y una respuesta a lo que te voy a decir y preguntar.
Mira tío, el rollo de que en el primer tomo (¿?) de Mega Sega me gusto un montón porque yo tengo una Master System LL y como pusistesi cinco o seis juegos de esta pues pense que seria una rebista (sic) maravillosa, que ibais a tener en todos los tomos (¿? y II) bastantes juegos para la Master System II.
Total que me pique y empeze como un loco a comprarme todos los tomos (¿? y III) hasta el 7.....
Miguel Angel Moreno

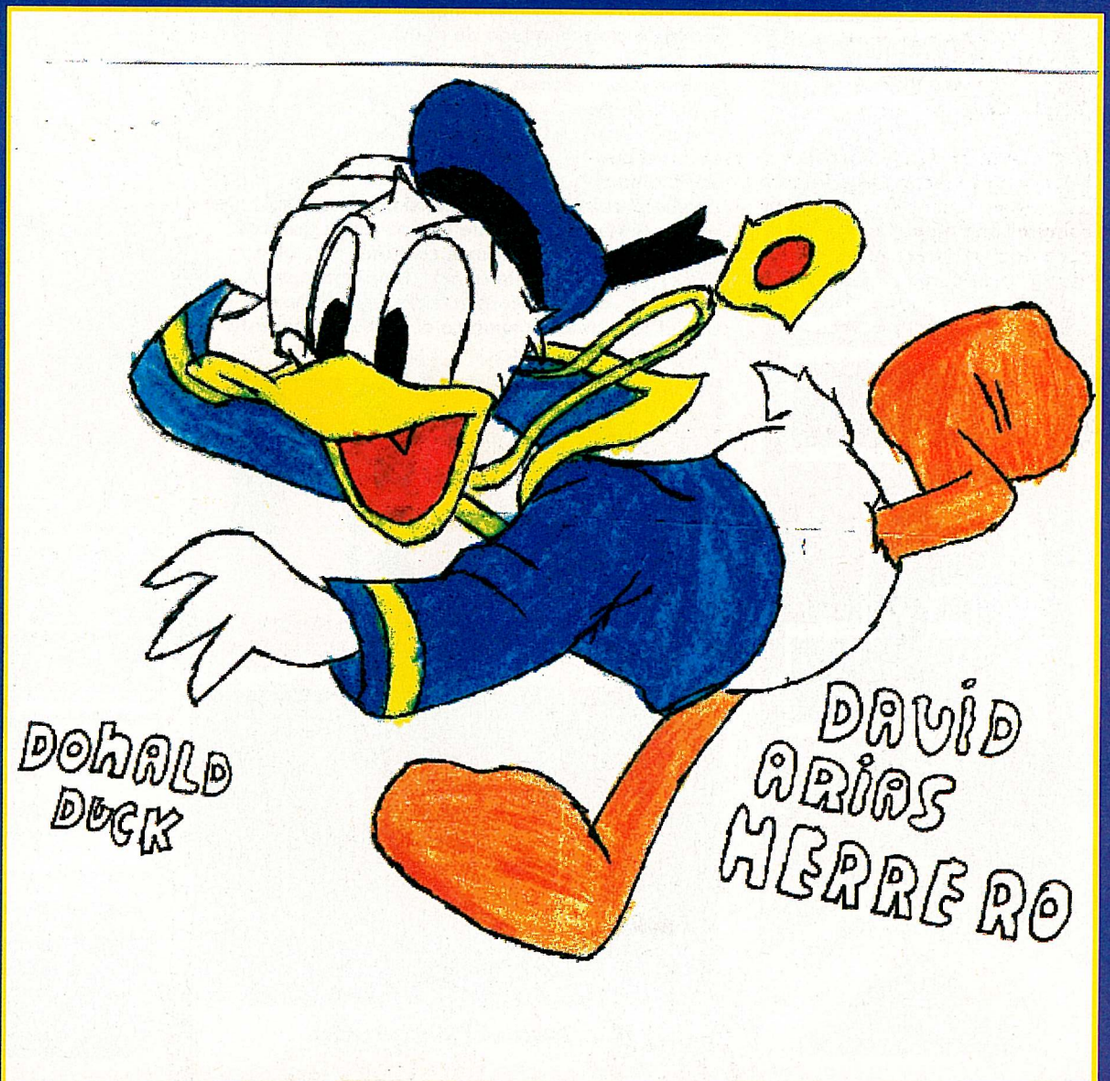
GOLFO: Esta carta es una transcripción literal de lo que ha escrito este señor. De verdad, ¡por favor! me da grima leer una carta así. Además, no tiene ni idea de lo que se llama criterio editorial. Anda niño y compra el periódico todos los días, pero no para envolver el bocadillo y que no sea uno deportivo, ¡por favor!

PIRATAS DE PACOTILLA

Mega Golfo: Aunque deberíamos decir fosil de Master Golfo II, de esta manera queda mejor ya que dentro de poco serás historia.

Vamos a ir a saludarte a la redacción de la revista con nuestro barco pirata y te vamos a eliminar. Usaremos nuestros garfios y te dejaremos morir lentamente. Compréndenos, queremos que sufras mucho. Ya no volverás a reirte de nadie.
Hueles a pobredumbre, basura....vamos a enviarte al infierno.
Te estamos vigilando y pronto tendrás noticias nuestras.
Hook Charines
Isla Tortuga

GOLFO: La única basura que hay aquí sois vosotros y, es más, no tenéis el valor suficiente como para pasaros por aquí. Además, vuestra carta está fechada hace un par de meses y no he vuelto a saber nada de vosotros. Por cierto, ya he estado en el infierno, es más vivo en él.



PISTAS

Febrero, frío en rostro. A pesar de lo mal vistos que están los refranes en la actualidad, no me negaréis que tienen más razón que un santo. Sí, amigos. Si aún no os habéis pillado un buen anorak, no perdáis más tiempo o de lo contrario os quedaréis tiesos. Aunque, si derrochasteis toda vuestra pasta en comprar y comprar juegos durante las navidades y estáis arruinados, podéis optar por calentar vuestras manos probando estos truquitos con vuestras consolas. Otra buena alternativa consiste en extrujar vuestras cabecitas y enviarnos como regalo de San Valentín, en prueba de vuestro amor sin límites, algunos consejitos para subir nuestra temperatura hasta los 40 grados a: **MEGA SEGA, PISTAS, Avda. de Betanzos, 60 - semisótano A, 28034 Madrid.**

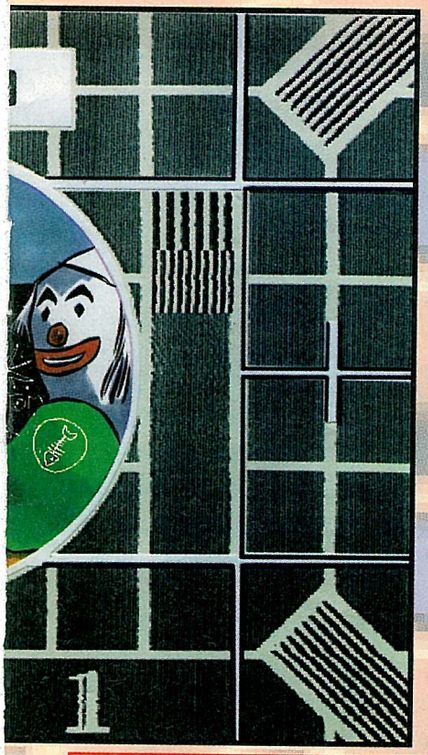
ALADDIN

Este juego se puede terminar en un día incluso sin la ayuda de nuestro amigo Chiqui Dean. Este dicharachero recluta, que según nos ha contado dispone de un arma secreta para combatir el frío, ha descubierto un truco para mostrar más rápidamente los increíbles gráficos de Aladdin. Juega como de costumbre y pulsa START para detener la acción. Después pulsa A, B, B, A, A, B, B, A y continúa el juego. El nivel actual se termina y aparece el siguiente. No está del todo mal, Chiqui.

▲ ***Bolas, bolas por todas partes.***

MIGUEL ZAFRA

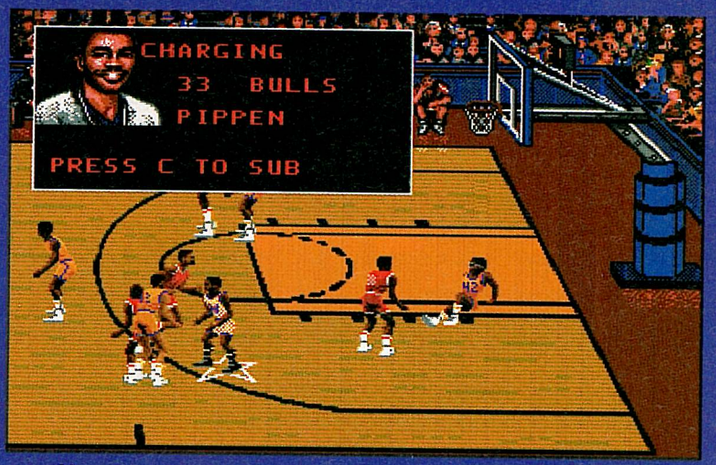
Miguelito, el motivo por el que tu truco no apareció cuando lo enviaste la última vez es porque está más visto que un tebeo y todo el mundo se lo sabe. ¡Haz el favor de currarte otro!



BULLS VS LAKERS

Ahórrate la molestia de ganar las finales con los 16 equipos de la NBA utilizando la lista completa de claves que nos ha mandado Eugenia Chamorro. Permite a los jugadores sentarse y disfrutar de la secuencia final.

Bulls: KXWVLBBB
Blazers: DBWBLBBG
Bucks: CDWBBBBC
Rockets: IZWBVBBB
Hawks: T4WBBBBB
Suns: 2ZWV2BBH
Pacers: POWBBBBB
76ers: J8WL2BBB
Lakers: NLWWBBBV
Jazz: WVWB2BBF
Celtics: DNWZLBBC
Spurs: IGWB2BBB
Knicks: TJWBFBBB
Sonics: GQWBGBBH
Warriors: 06WV2BBK
Pistons: ISWV2BBB



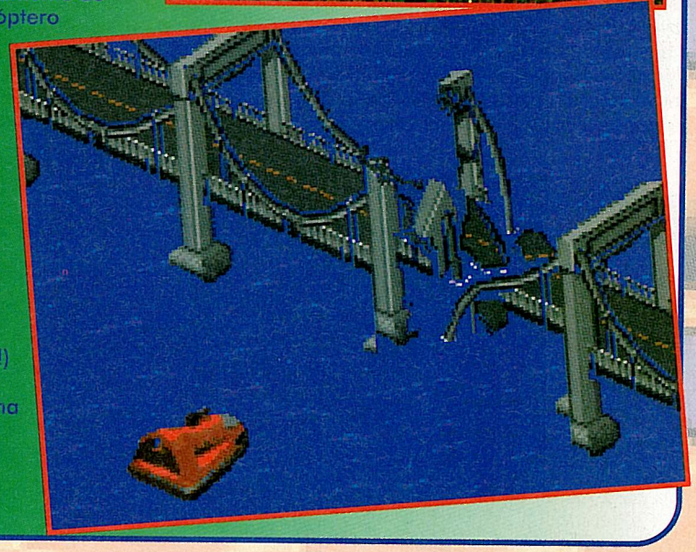
▲ *Thirty-three charging bulls!? Cor blimey, I'm off!*

GUNSTAR HEROES

Creía que os había dejado claro esto: las naves voladoras que proporcionan todos los suplementos son buenas para más de un objeto; encarnando a Red o a Blue, hacer blanco en ellas siempre se recompensa permitiendo elegir entre tres. ¡Esto es especialmente útil cuando estás bajo de energía! Por desgracia esta técnica es redundante cuando los chicos se encuentran en sus vehículos. ¡Qué juego tan peculiar este Gunstar Heroes!

JUNGLE STRIKE

Esta clarísimo que todos conocéis el mismo truco. ¡He perdido la cuenta del número de veces que he tenido que leerlo!. Seguid el ejemplo de Tito Fernández, mandad algo nuevo y conseguiréis que vuestro nombre aparezca en esta sección. El ha conseguido cuatro vidas adicionales en el nivel siete, alias River Raid. Dirige tu helicóptero directamente hasta que veas la orilla de un río. Cambia la dirección inmediatamente de forma que el helicóptero vuele hacia la parte superior de la pantalla. Verás pasar algunos monumentos en la pantalla acompañados por cuatro pequeñas pirámides protegidas por dos armas de artillería. Ten cuidadito con ellas (¡no tengas lástima, dispáralas!) y destruye las pirámides. Cada una te otorga una vida extra. ¡Un detallito guapo!



MORTAL KOMBAT

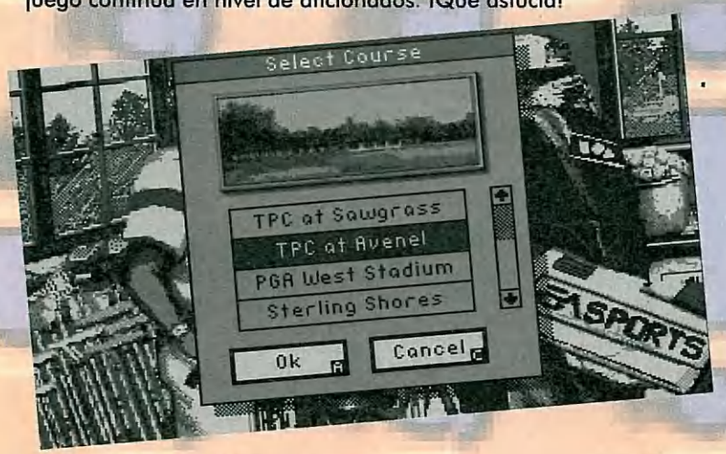
Normalmente es imposible para los luchadores cuyo movimiento mortal incluye la utilización del botón de bloqueo encontrarse con Reptile. Pues Luis Linacera, Virginia Tomatero y Kaputín (¡vaya sobrenombre!) conocen una forma de conseguirlo. Por ejemplo, Scorpion responde al mensaje Finish Him (¡acaba con él!) de la siguiente forma, primero tumba a su oponente y después ejecuta su movimiento mortal, sin el botón de bloqueo. Flavia, Marcos y Nacho opinan que el reptil que se encuentra con Scorpion también se llama Scorpion. ¡Qué raro! Espero que no sea otro de los efectos secundarios atribuidos a este juego.

JAVIER ALFONSO

Te devolvemos tu desgraciado intento de mini guía para Street Fighter II. No sólo es una insufrible lista de movimientos especiales sino que además incluye el truco "S, U, C, M, Y, L, A, R, D, Y, B, A, L, L, S". Acepta un consejo, ¡retírate!

PGA TOUR GOLF II

Miguel ha tenido lo que hay que tener en este juego, para escribirnos desde Alcobendas con este fabuloso truco para PGA Tour Golf II. Permite a los peores jugadores ganar un montón de pasta en los torneos o en los juegos Skin Challenge. Se consigue jugando en el nivel amateur: selecciona Tournament o Skins Game en el primer tee. Después regresa al Club y solicita una partida de aficionado jugando desde los tees no profesionales. Una vez alcanzado el primer tee, restablece el último juego y desde el segundo agujero en adelante el juego continúa en nivel de aficionados. ¡Qué astucia!



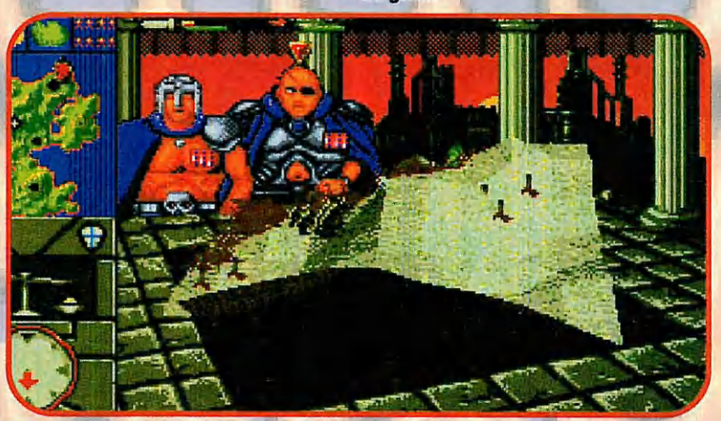
POWERMONGER

Nuestra amiga Celia González dice haber practicado mucho durante sus vacaciones de Navidad y como resultado ha conseguido descubrir la clave para los 195 territorios conquistados en Powermonger. Al parecer fue una revelación del rey Baltasar.

Código para Powermonger de Celia González:
HYNAMBEWG

¿Te parece poco? Ya sabes: "lo bueno y breve, dos veces bueno".

▲ ***Alguien está pidiendo ayuda a voz en grito.***



SUNSET RIDERS

En su mayor parte, la respetable conversión de Sunset Riders realizada por Konami es muy sencilla y no requiere ningún consejo. Sin embargo, los malos son harina de otro costado y es una suerte que León Hurtado haya trabajado duro para descubrir qué tácticas son las mejores para acabar con ellos.

Simon Greedwell: mantén a tu vaquero a un lado de la pantalla, haciendo que dispare diagonalmente a Greedwell y a los barriles que lo protegen. Por supuesto, es necesario esquivar las balas y vigilar a los bandidos que aparecen. Sin lugar a dudas es la mejor posición que puedes adoptar.

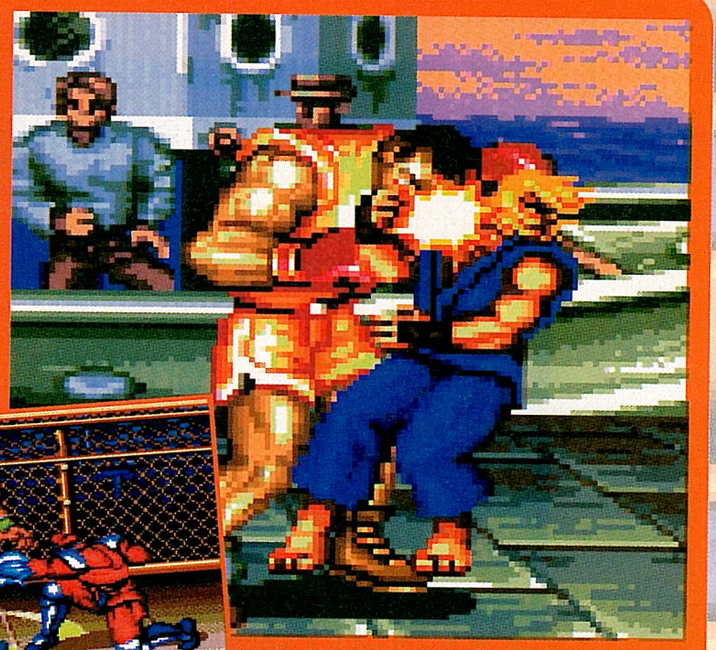
Paco Loco: los Vigilantes se encuentran más seguros en la parte superior del carruaje de la izquierda donde lanzan tarros a Paco desde una distancia de seguridad. Ten cuidado con los bandidos que disparan desde las ventanas del carruaje.

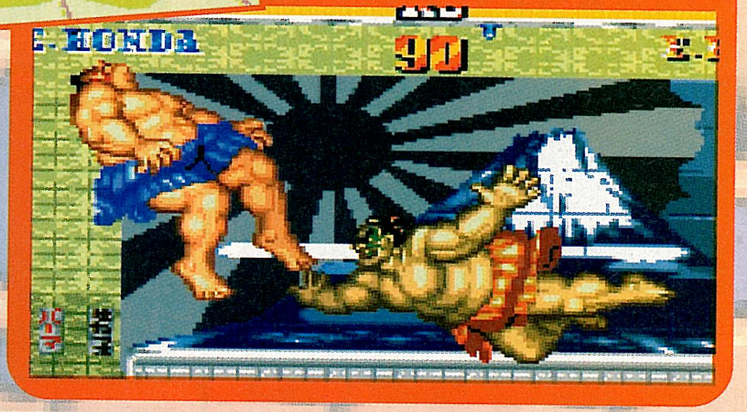
El jefe Scalpen: tus vaqueros deben conseguir que Scalpen baile la danza de la lluvia alejado de las rocas valiéndose del fuego de sus armas. Agacharse es el mejor modo de evitar los cuchillos de Scalpen aunque es posible desviarlos con un buen disparo.

Sir Richard Rose: Dick inicia vilmente su ataque lanzando cargas de dinamita. Dirige a tu luchador a la primera planta para atraer el primer lanzamiento de Rose. Cuando se acerque, agáchate para esquivarlo y salta al suelo. El objetivo del primer nivel de la pelea es gastar el escudo de Rose. Una vez que lo hayas conseguido, dirige a tu luchador hacia la cima de la plataforma para atraer la atención de Rose y hazlo regresar para devolver el disparo. ¡Repítelo una y otra vez hasta que Rose estire la pata!

STREET FIGHTER II'

SPECIAL CHAMPION EDITION





No hay duda de que cuando trucos tan magníficos como éste salen a la luz todo el mundo oye hablar de ellos: Mario Vargas, Luis Fernández, Txiki Din, Mariano Domínguez, Paco Freitas, Pedro Santín, Iván Moreno, Lola Martínez, Chema (alias Chuqui), Quiqueto Blasco y Pilar Martín nos contaron sin dilación sus descubrimientos.

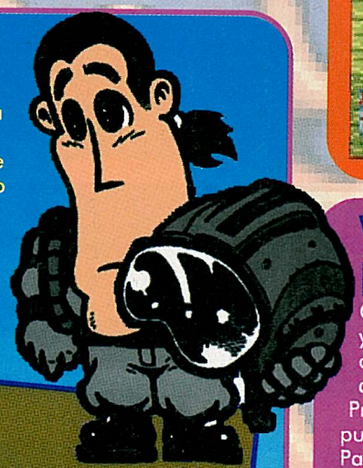
Desactivar los ataques normales en el modo de un jugador: En el logotipo de Capcom pulsa ABAJO, Z, ARRIBA, X, A, Y, B y C en el controlador número uno. Chun Li emite su grito de "patada giratoria de pájaro" para indicar que el truco ha funcionado.

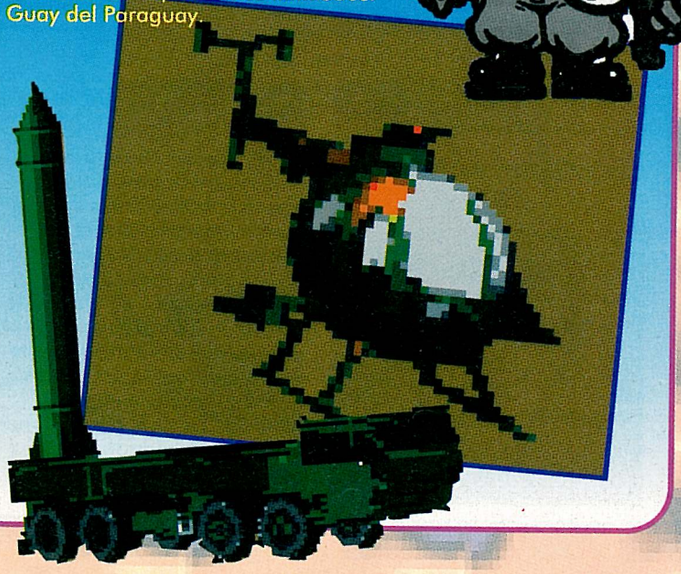
¡Velocidad de estrella en el modo Champion Edition!: durante la secuencia de apertura, donde la pantalla muestra el lateral del edificio, espera a que la imagen comience a desaparecer y pulsa rápidamente ABAJO, Z, ARRIBA, X, A, Y, B y C en el controlador uno. Esta vez es Ken el que dice "Ju" para indicar que se ha producido el truco.

Personaje contra sí mismo en la pelea de grupo: en la pantalla en la que es posible elegir entre Elimination o Match Play pulsa ABAJO, Z, ARRIBA, X, A, Y, B y C. Por segunda vez Chun Li emite su grito de patada giratoria de pájaro, haciendo saber al jugador que el truco ha tenido éxito.

THUNDERHAWK

El misterioso o misteriosa L. Herrera ha sido el primero/a en darnos a conocer la existencia de un truco para Thunderhawk, que por cierto, ¡es la monda! Imagínate la tranquilidad que supone jugar con un número ilimitado de misiles y armamento. Pues bien, L. lo hace posible deteniendo el juego brevemente después de despegar y pulsando ARRIBA, DERECHA, IZQUIERDA y ABAJO. Después de reiniciar el juego tendrás ante ti un horizonte de suplementos ilimitados. Guay del Paraguay.





WORLD OF ILLUSION

Con el fin de evitar que Miguel y David Guerrero nos envíen la cinta de vídeo que enviaron y quedó finalista en Videos de Primera nos vemos obligados a publicar su descubrimiento. Parece que algo muy extraño sucede en el nivel de la biblioteca: una vez que Mickey y Donald saltan del tazón del pez dorado, hazles bajar hacia los libros y la grapadora que aparecen a la derecha de la pantalla. Utiliza a uno de los personajes para botar y pulsa el spray. Después haz que regresen a la izquierda donde entran en el gran regalo abierto (el nivel de la Navidad).

Después de salir de la caja, guía a los chicos hasta pasar el frasco y salta hacia la estantería. Llévalos hacia la caja mágica, utilizando el hechizo de Mickey para alcanzar la caja superior. Ahora dirígelos hacia la derecha donde saltan sobre la regla hacia el otro lado. Aparentemente esta parte es algo complicada: evita la siguiente caja mágica en línea haciendo que los chicos la salten a la vez. Desde aquí descienden con un salto pasada la grapadora y el libro de Donald. Una vez más evitan la siguiente caja mágica en línea. Ahora caen y se dirigen hacia la izquierda, rebotando de vuelta hacia el aerosol. Después de utilizar a uno de los personajes para pulsar el pulverizador condúcelos hacia la izquierda; hacia el azucarero, salta a su interior. Advierte (con horror) que ninguno de los dos puede ir a ningún lado desde aquí. Están atrapados. Puedes saltar al interior del objeto de madera pero sigue sin haber vía de escape. Bien, sólo pretendíamos mostrar a dónde puede conducir una inepta jugada.

MASTER SYSTEM

WIMBLEDON TENNIS II

Podría haber sido peor. Podría haber sido "Wimbledon Football II". Dar gracias porque no sea así y también por el genial regalo de Rafa, una lista de claves para llegar a las finales en cada país. Rafa Ordóñez se deshace en halagos hacia vuestra revista favorita, Mega Sega.
He aquí el listado completo, disfrutadlo:

Final preliminar: GOCKHDTHBJAKEE
Final americana: NOKKHOHKBJBREE
Final australiana: NHQXJHHAGFCQFB
Final francesa: TKPHLFKFDCJRMH
Final de Wimbledon: IKJHQJ0EEDCJMMH

BLACKBELT

Jorge Martínez afirma que su vida se reparte entre el gimnasio y el juego Black Belt, aunque la verdad es que sus dotes de karateka no le ayudaron demasiado a la hora de descubrir el nivel secreto. Nos dice en su carta que este nivel no aparece hasta después de terminar el juego. Una vez que Wang se ha convertido en piedra y el héroe camina con la chica, aparece una pantalla que informa a los jugadores de que han salvado al mundo, etc, etc... En esta pantalla pulsa los botones I y II mientras giras repetidamente el D-pad en la dirección de las agujas del reloj. Cuando cese la música, ¡los jugadores se adentran en el capítulo 7!

GAME GEAR

DEFENDERS OF OASIS

En un intento desesperado por luchar contra la extinción de Game Gear, Pedro y Pablo Herranz comienzan con esta trampa de la prueba de sonido para Defenders of Oasis. Es muy fácil, pulsa los botones I y II, ARRIBA y START en la pantalla de títulos.

EVIL STAR

Game Gear apenas tiene representación en estas páginas finales, pero todo es culpa vuestra, ¡vagos!. ¡Debería daros vergüenza! ¡Alabad a Dios por haber dado vida a dos muchachos como Pedro y Pablo Herranz!, sí ellos otra vez. Su segundo truco del mes es para Evil Star y es la mejor táctica para derrotar al primer jefe. ¡Bien hecho! Aquí está (aunque algunos no lo merecéis): acerca el barco al malo todo lo que puedas, utiliza el arma especial y no dejes de disparar. El malo la palma en un periquete. ¡Muy chulo!

SONIC THE HEDGEHOG 2

SONIC II

Aquí tienes un truquito de inestimable ayuda para Sonic II que debes agradecer a tu amigo Miguel Guasón y que consiste en una artimaña para obtener vidas adicionales. Existe la posibilidad de que Sonic recoja un siministro casi ilimitado en el Acto II de la zona Sky High. En el primer descenso aleja la carrera de Sonic del borde asegurándote de que esquiva la nube. Antes de llegar al suelo, descubrirá una plataforma con una fuente. Desde aquí dirígelo a la izquierda, gira en el interior de una pelota y obtendrás una vida adicional en un monitor oculto en una habitación. Otra fuente envía a Sonic de vuelta al comienzo del nivel desde donde puede repetir el proceso una y otra vez. Gracias por el mapa Miguel.

TALESPIN TALESPIN TALESPIN

Este juego es bastante complicado según progresa la pérdida de energía durante los niveles en los que aparece el aeroplano. Sin embargo, no sucede de esta forma si te llamas Pedro o Pablo Pedrero. Sí, han vuelto, son ellos otra vez. Nos informan de que **disponen de nueve vidas y de energía ilimitada. ¿Cómo lo consiguen? Deteniendo el juego durante los niveles del aeroplano y girando el D-pad en el sentido de las agujas del reloj. Cuando escuches el sonido de una campana, inicia de nuevo el juego y ¡procura no perder las nueve vidas!.**

LOS MEJORES

MEGA DRIVE

SONIC II
999.999 puntos con 7 esmeraldas (4 horas) y 70 vidas de sobra. 1 continuación.
Susana Cabreriao

TRUXTON
1.432.201 puntos con el tiro más potente, sin continuar y sobrándome 6 vidas.
Daniel Iturralde Muñoz

ROLO TO THE RESCUE
4.503.100 puntos (porque he querido) completado hasta el 82% y con 21 vidas (también porque he querido). Con todos las continuaciones.
Curro Marín Márquez

CASTLE OF ILLUSION
494.000 puntos 10 vidas, 3 power y sin continuaciones.
Sara García Ruiz

SOL FEACE (CD-ROM)
711.096 puntos con 14 vidas
Jaime Sosa Casas

SUPER HANG ON
6.525.320 puntos en el nivel 5 y eso que tuve que irme a merendar.
Jesús Sierra Domouso

HELLFIRE
1.800.000 puntos en nivel duro y utilizando dos continuaciones.
Eva López de los Ríos

MEGA DRIVE

THE REVENGE OF SHINOBI
4.700.000 puntos en modo duro con 41 vidas y sin continuaciones.
Jonathan Días de Cerio Porres

COOL SPOT
166.930 puntos con 8 vidas y en modo difícil.
Alberto Sánchez Ortiz

LOTUS TURBO
20.000.000 puntos no puedo alegar ninguna condición.
Javier Mercader

TINY TOONS
290.000 puntos, ni passwords, ni continues y con 12 vidas
Mauro C. Grandes

MASTER SYSTEM

STREET OF RAGE II
1.450.000 puntos terminado con 32 vidas y sin continuar.
Bárbara Gutiérrez Serna

GENERATION WOLF
2.126.250 puntos, terminado sin continuaciones.
Javier Pérez Díaz

SONIC
664.500 puntos con 28 vidas, 7 continuaciones y todas las esmeraldas. (Tu puntuación es una birria pero el Christmas que nos has mandado nos ha flipado).
Tinerfe Morales Barea

ASTERIX
735.240 puntos utilizando 1 continuación y con 41 vidas de sobra.
Gustavo Sánchez Romero

GAME GEAR

SONIC
2.003.400 puntos con 6 perlas (todas) y 6 continuaciones.
Santos Rodríguez

DONALD DUCK
724.420 puntos con 12 vidas, sin morir y sin continuaciones.
Rubén Beneyto

SUPER KICK-OFF
España 110 - Brasil 3, con tiempos de veinte minutos.
Rafa Alvarez Amado

SONIC 2
767.300 puntos con 37 vidas y sin continuaciones. Las 6 esmeraldas.
Juan Ferreira Bravo

EL CUPON DE LOS FIERAS

Rellena este cupón con tus puntuaciones, y posiblemente, las verás publicadas en esta lista. Siempre, claro está, que no haya alguien bastante más fiera que tú, razón por la que no publicaremos la dirección entera, no sea que os deis de bofetadas unos con otros.

NOMBRE _____
DIRECCION _____
JUEGO 1 _____
CONSOLA _____
PUNTUACION _____
CONDICIONES _____
JUEGO 2 _____
CONSOLA _____
PUNTUACION _____
CONDICIONES _____

Envia este cupón a **LOS MEJORES** Mega Sega, Avda Betanzos nº 60, Semisótano A 28034 Madrid... solo si eres el mejor, saldrás en los papeles.

A OJO

GROUND ZERO TEXAS

Están ocurriendo cosas muy extrañas en un pequeño pueblo de Texas (aparte de que la gente lleve unos sombreros gigantes, hable como si mascase chicle, lleve botas de punta muy rara y sean propietarios de coches que han sustituido sus parachoques por cornamentas de toro). No, es algo mucho más raro que eso. Las personas están desapareciendo, a un ritmo alarmante, de la faz de la Tierra. Los pocos que quedan no han perdido ni un segundo en llamar al FBI para que Resuelva el misterio y teniendo en cuenta su habitual eficiencia, también han de-saparecido. Tú, para demostrar a estos yanquis de pastel lo birriosos que son, deberás encarnar el papel de superhéroe y devolverles la tranquilidad que han perdido antes de que sea demasiado tarde...

Este es el punto de partida de la última aventura que Sony ha creado para Mega CD y que lleva por título Ground Zero Texas. A bordo de tu leal helicóptero deberás aterrizar en el desierto tejano y después de recibir un informe de tu comandante deberás entrar en la ciudad fantasma. Han repartido varias cámaras por la ciudad (cuatro para ser exactos) y desde tu centro de operaciones ubicado en un motel de los más cutres del pueblo deberás observar las idas y venidas de los peores criminales que puedas imaginar. Como en una de tus peores pesadillas (¡no esa en la que se te caían encima por millares las galletas de chocolate que te zampaste anoche a escondidas!) deberás enfrentarte a una legión de alienígenas con apariencia humana.

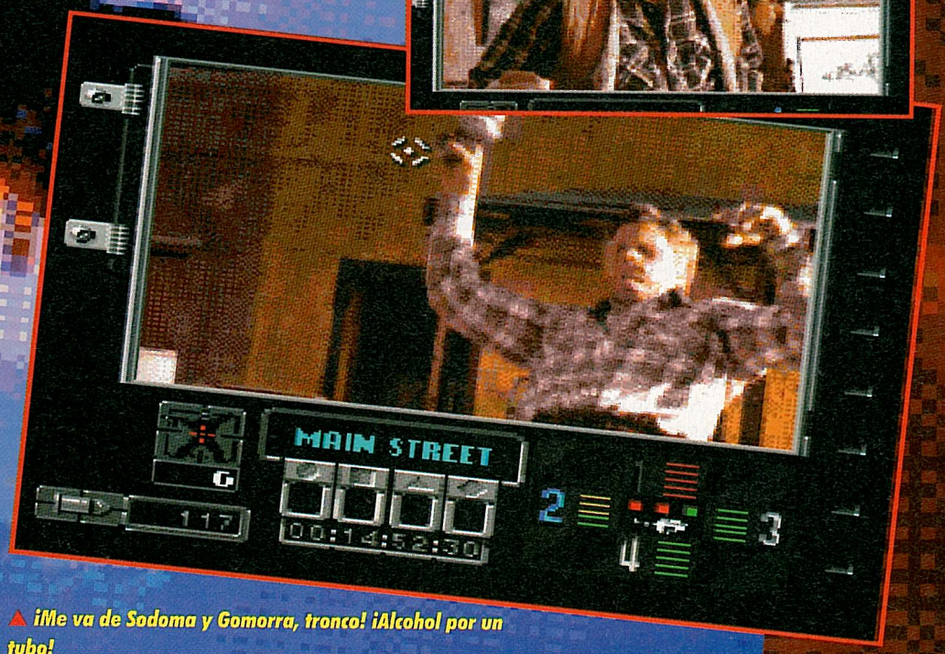
Utilizando tus vehículos necesitas buscar en la ciudad, atontar a los alienígenas, descubrir los arsenales y encontrar una forma de abrir la caja fuerte de los extraterrestres, una tarea difícil teniendo en cuenta que se trata de una cerradura alienígena y que la única forma de conseguirlo es recolectar las pistas que los alienígenas te ofrecen cuando los noqueas. Cuando consigas abrirla, será coser y cantar. Utilizando las armas que hayas encontrado deberás freir a tiros a los sucios mutantes del espacio lo más rápidamente que puedas porque en cuanto se enteren de que has descubierto su secreto irán a por ti...

Poniéndonos serios, este juego es de lo más alucinante que hemos visto últimamente, algo así como una verdadera maravilla. Basado en imágenes reales, es decir, algo parecido a Night Trap o Sewer Shark, ¡pero aún mejor! ¿A que no te lo crees? Bien, después de pasarnos varias horas jugando (un juego como este así lo merece) y haber terminado con todos los marcianos de los primeros niveles (¡como mola, nos hemos cargado casi a doscientos tíos!) hemos llegado a la conclusión de que el juego merece realmente la pena. Además, para mayor disfrute de los usuarios, esta copia del juego que creemos será la definitiva, está almacenada en dos CD. Sí, así que imaginad la cantidad de niveles que puede tener semejante invento.

▲ ¡Mi madre!
¡Esa pibita! ¡Cómo está!

▲ ¿Te va o no te va?

Digital Pictures



▲ ¡Me va de Sodoma y Gomorra, tronco! ¡Alcohol por un tubo!

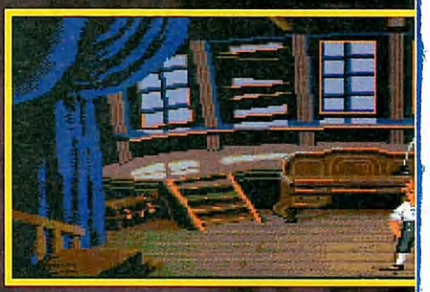
1 JUGADOR	DESDE	TBA
	POR	SONY
	PRECIO	

PORCENTAJE COMPLETEO

Acercaos y prestad atención, jóvenes bucaneros del Caribe. Quizá no es asunto mio relatar la Leyenda de la Isla del Mono, pero está de más decir que se trata de una de las primeras historias que las madres relatan a sus hijos y si se cuenta alguna historia alrededor de una fogata, no hay duda de que de los labios del narrador saldrá la Isla del Mono.

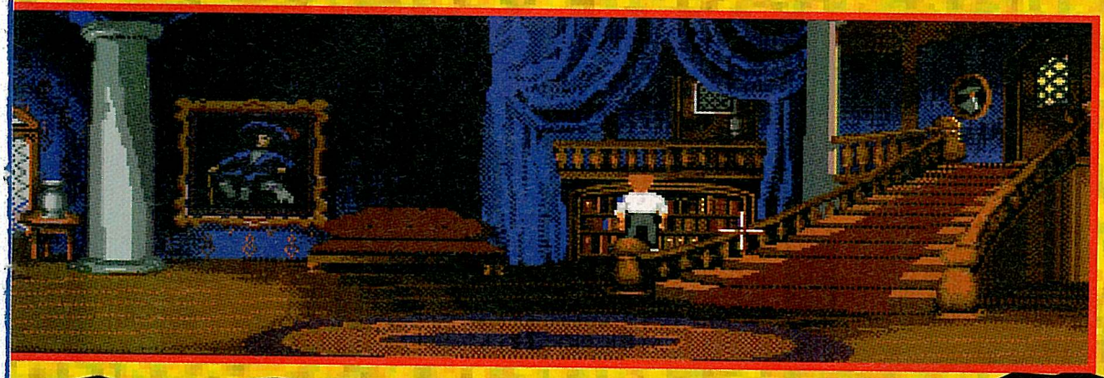
El joven Guybrush es una lección para todos aquéllos que suspiran por una vida en alta mar llena de aventu-ras, pero no se creen capaces, por su nombre, costum-bres, el tamaño de su cañón o cualquier otro motivo. El joven Guybrush queria que su nombre atemorizase a to-dos sólo con oirlo, pero sólo producia desprecio; queria convertirse en un bellaco inmoral, aunque era incapaz de levantarse de la mesa sin excusarse. Pero ocupando el lugar del pirata fantasma Le Chuck y resolviendo el mis-terio de la Isla del Mono, lograría conseguir lo que más ansiaba en este mundo; convertirse en pirata y surcar los mares en una nave coronada por un estandarte negro con un gigantesco cañón con el que disfrutar...

MONKEY ISLAND



LOS TRES IMPERATIVOS CATEGORICOS

La taberna Scumm es tu primer puerto de llamada, con los habituales lobos de mar y chicas de alterne a tu disposición para ofrecerte pistas sobre tu forma de proceder, bueno, y otras cosas. La información real la ofrecen los piratas de aspecto imponente, que te informarán de las tres misiones que debes realizar para convertirte finalmente en un pirata hecho y derecho.

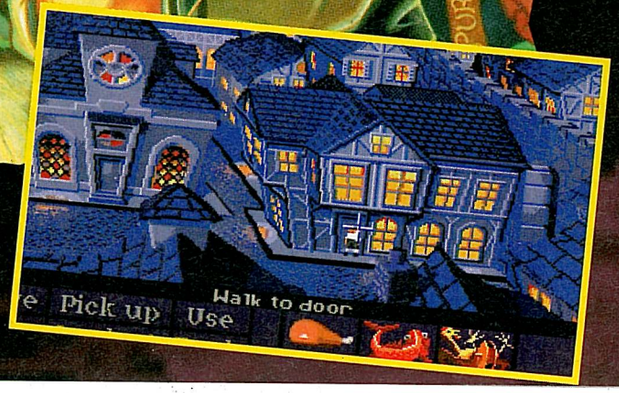


...Y EN ESPAÑOL

Tenemos conocimiento, tras la última visita a los cuarteles de Sega en nuestro país, de que este juego va a ser comercializado íntegramente traducido al castellano; por obra y gracia de algún que otro traductor. Sabemos que va a conservar el estilo humorístico del original, así que prepárate para algo bueno.

▲ ¡Bueno machos! ¡Basta de cháchara y a currar to'l mundo!

▼ ¡Que alto está el alambre! ¡Me está entrando un cangui..!



1 JUGADOR	
PRECIO	PCF
POR	EGA
DESDE	MARZO
PORCENTAJE COMPLETO	

MICROCOSM

La batalla entre las empresas rivales de ingeniería genética Axiom y Cybertech ha pasado a ser un juego maloliente. En Axiom han secuestrado al presidente de Cybertech y planean descuartizarlo. Con ayuda de un científico de Cybertech descontento, han miniaturizado ejércitos de hombres y robots y los han inyectado en la sangre del presidente, para que puedan matarlo secretamente, desde dentro, sin tener que manchar todo de tripas con la sierra eléctrica.

La trama se descubre demasiado tarde, y la única forma de que en Cybertech salven a su presidente es reduciendo a uno de sus propios hombres e inyectándolo en su cuerpo para que busque y destruya las fuerzas de Axiom.

▲ La gigantesca nave se balancea en la imagen.

▲ El cuerpo del presidente llega en una especie de helicóptero.

▲ La estación de despegue

ACCION DE VIDEO ALUCINANTE

▲ La cámara muestra una panorámica del paisaje urbano.

Enciende la Mega CD, pon el juego en marcha y prepárate para ver una secuencia de introducción de vídeo de cinco minutos en la que tropas en helicópteros aterrizan en el edificio de Cybertech y encuentran al científico renegado de Axiom justo cuando es tarde para evitar que inyecte al presidente. La atmósfera es muy a lo Blade Runner, con esquemas de colores apagados y tuberías de vapor. Los personajes de la introducción son todos actores que fueron filmados con una cámara Super VHS de alta calidad. Después las tomas de vídeo fueron digitalizadas y superpuestas sobre los escenarios que se habían representado con los potentes ordenadores Silicon Graphics de Psygnosis. Hay muchas otras secuencias de vídeo en el juego, que aparecen cuando entras en una de las estaciones de acoplamiento o tu nave es destruida. Como suele ser habitual con las imágenes de vídeo en Mega CD, el hecho de que la Mega Drive sólo pueda mostrar 64 colores al mismo tiempo significa que aquí todo tiene una pinta de lujazo.

▲ Un guardia solitario explora el cielo con ansiedad.

▲ Se informa a la sala de control de la llegada del helicóptero.

EXAMEN INTERNO

El viaje por el señor Krosby se divide en cinco secciones que tienen lugar en la vena cefálica (interesante), los pulmones, el fémur, la válvula del corazón y por último el cerebro. Sí, sí, un paseo un poco largo. En las distintas partes del juego te encontrarás en naves espaciales también diferentes, a saber:

LA VAINA

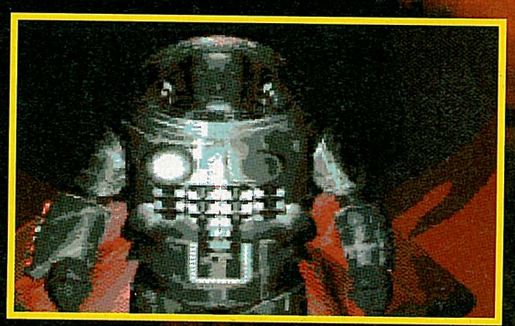
La llegada de la vaina es bienvenida por ataques inmediatos de naves de Axiom, además de las propias defensas del cuerpo. Tienes que abrirte camino a través de todo esto para encontrar su base, que está anclada en alguna parte cercana en el interior del cuerpo del presidente. La base está protegida por un gran guardián robótico y después de destruirlo y acoplarte a la base, verás que todos los malos han pasado al plan B, en un último intento desesperado por matar a Krosby.

EL CAZADOR

Han cogido una nave que está preparada para explotar en alguna parte vital de la anatomía del presi y matar instantáneamente. La única forma de detenerlos es perseguirlos pilotando por control remoto una nave Cazarlos y destruirlos antes de que puedan llevar a cabo su plan con éxito. Deberás disparar continuamente a la nave enemiga, que se mueve en zigzag delante de ti para esquivar tus disparos y te lanza al mismo tiempo misiles. Si puedes mantener el medidor de daños de la izquierda de la pantalla a 0, los habrás vencido y el presidente estará a salvo durante algunos minutos más.

EL TRAJE EVA

Para su viaje final desde la válvula del corazón al cerebro, nuestro héroe de-cide dejar la seguridad de su cómoda nave y negociar los corredores cada vez más estrechos vestido únicamente con su traje EVA blindado. Afortu-nadamente, está fuertemente armado además de blindado, lo que le sirve de mucho, ya que tiene que soportar un viaje de tres etapas a través de las vías neurales del señor Krosby para enfrentarse al robot Grey M al final del juego.



▲ *La utilización de distintos planos crea una atmósfera de película.*

▲ *El cuerpo se introduce en la sala de miniaturización.*

1 JUGADOR	DESDE
	POR PSYGNOSIS
	PRECIO PCF
	MES AÑO
PORCENTAJE TERMINADO	

▲ *La única esperanza es otro minihombre que elimine a los asesinos.*

▲ *Demasiado tarde, la inyección letal ya se ha realizado.*

▲ *¡Sorpresa! Llega el equipo de rescate de Cybertech.*

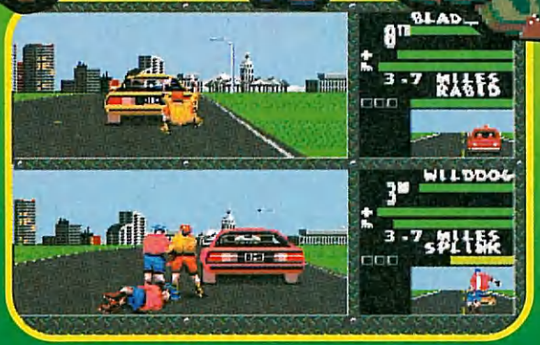
▲ *Un par de socios de Axiom sacan sus armas.*

Ponte tus patines de velocidad de cuatro ruedas y prepárate para la carrera de tu vida con Skitchin', un nuevo y flamante producto de EA para Mega Drive.

Basado en el mismo sistema con el que se creó Road Rash, Skitchin' combina ruedas y cuchillas con patinaje de arrastre, ya que tienes que agarrarte al coche en movimiento más próximo y cruzar los Estados Unidos en los Campeonatos Nacionales más curiosos jamás organizados. A través de 12 ciudades importantes, lucharás (con los pies, los puños o con letales armas de mano esparcidas por el camino) y te abrirás camino hacia las cuatro primeras posiciones para clasificarte en la siguiente etapa.

No hay reglas ni límite de velocidad, pero puedes hacerte con un poco de pasta consiguiendo una de las mejores cuatro posiciones o realizando algunas acrobacias por el camino, lo que te permite comprarte unos patines mejores, más velocidad o equipo de protección.

Como puedes ver en estas imágenes, Skitchin' incluye también una carrera para dos jugadores con pantalla dividida y una opción adicional frente a frente que coloca solamente a dos jugadores en la carretera en lucha por la supremacía. El cartucho de 16 megas incluye 16 bandas sonoras y más de diez tipos de obstáculos que deberás superar. Tiene un aspecto sensacional, así que no te pierdas ni una sola revista en espera de un próximo artículo completo.



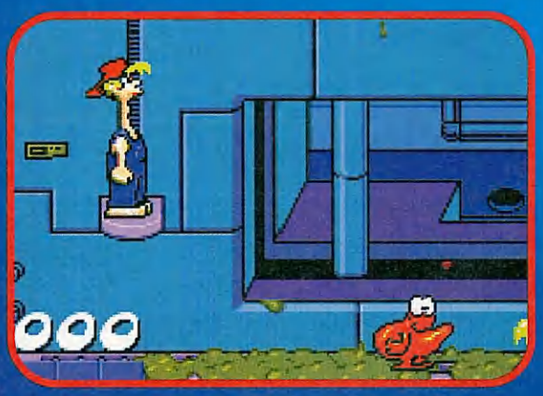
▲ Para nuestros miembros somos el cuarto servido de emergencia.

BUBBA 'N STIX

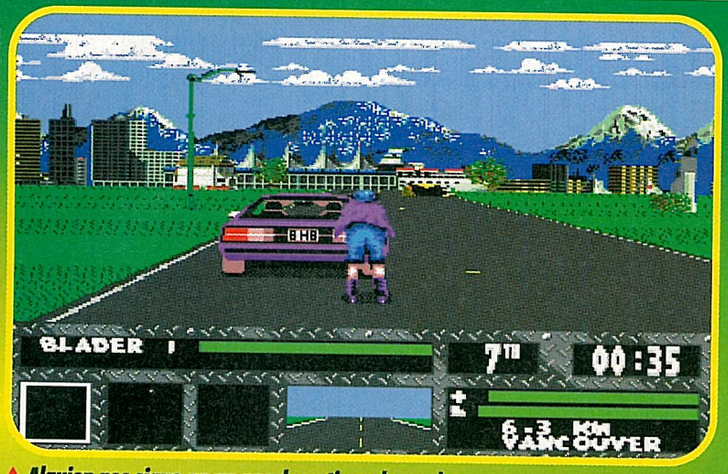
Todo el que piense que el mejor amigo del hombre es su perro está completamente equivocado. Seguro que nadie sabe que el mejor amigo del hombre es un palo. Bien si piensas adentrarte en el último juego para Mega Drive de Core Design ya puedes ir enterándote. Así que ve en busca del bastón del abuelo o del bate de rugby de tu primo y presta la máxima atención.

Encarnas el papel de un repartidor (¿de qué? eso no viene al caso), llamado Bubba 'n' Stix que ha tenido la mala suerte de ser secuestrado por unos extraterrestres con la finalidad de ser exhibido en un zoo intergaláctico. Bubba consigue escapar pero entonces se enfrenta a la aburrida tarea de encontrar el camino de regreso a la Tierra. Afortunadamente se hace amigo de un simpático palo que le ayudará en su ruta hacia la libertad.

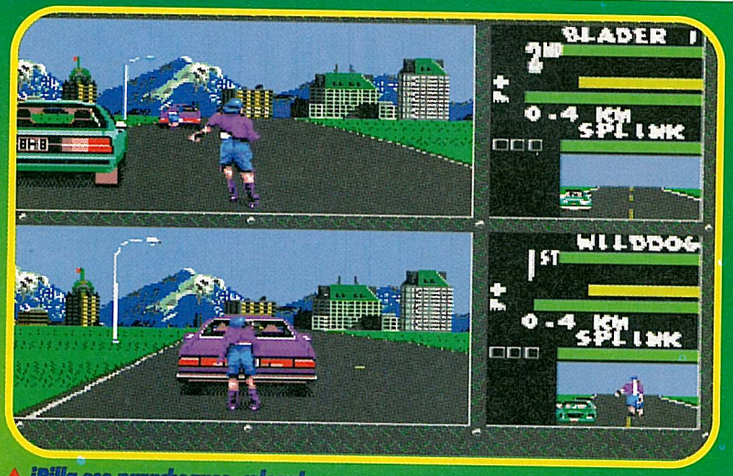
En esta aventura de plataformas/enigmas, dirige a Bubba a través de las extrañas y maravillosas zonas del planeta, haciendo frente a los peculiares nativos, extrujando tu cerebro ante multitud de complicados acertijos y utilizando a tu amistoso compañero como mande la situación (como arma, como escalón para trepar a plataformas más altas o como cuchara). Por ahora echa un ojo a estas capturas y no pierdas la ocasión de estudiar el informe completo dentro de poco...



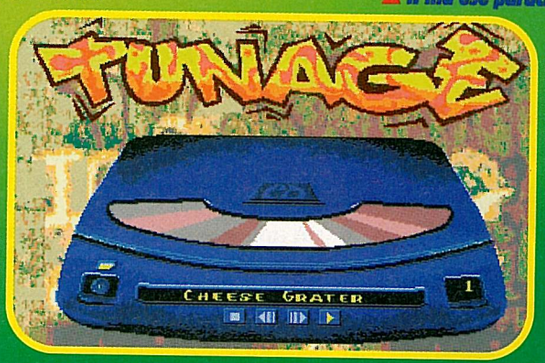
▲ ¿Nunca has pensado en hacerte una operación de cirujía?... dijo el sapo.



▲ Alguien nos sigue en un par de patines de ruedas.

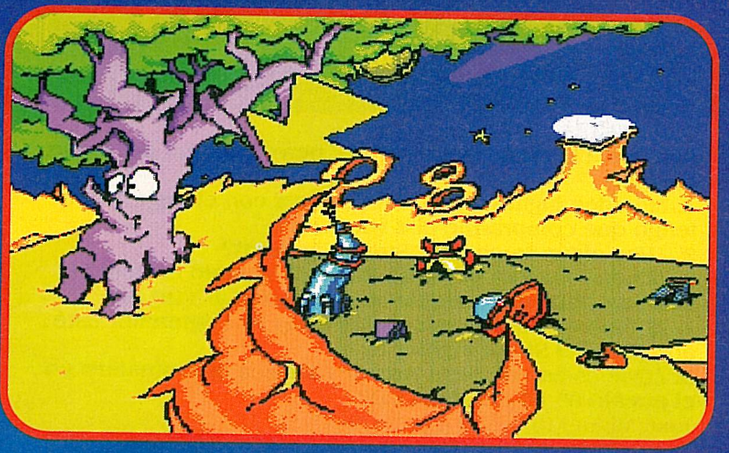


▲ ¡Pilla eso parachoques, colega!



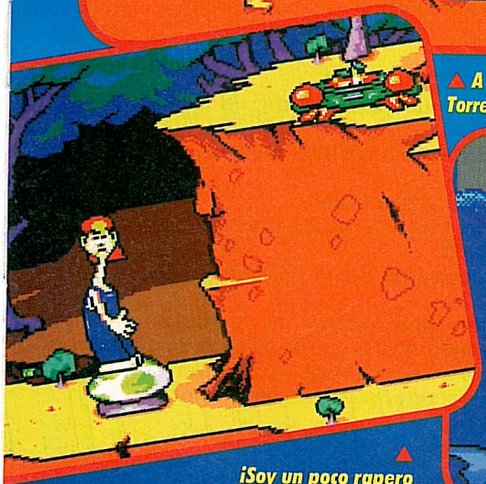
▲ Apuesto a que Gary Barrod encontraría esto divertido.

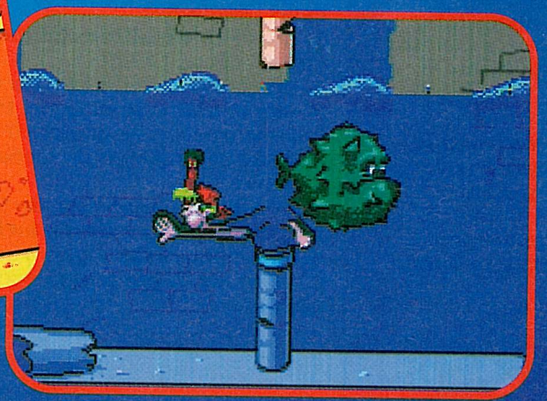
1-2 JUGADORES	DESDE
	POR EA
	PRECIO
PORCENTAJE COMPLETEO	



▲ A ese palo deberían haberle llamado Torrebruno... dijo Chinarro.

▲ Umm, un juego con muchos colores, precioso.





▲ ¡Soy un poco rapero por eso llevo estas pintas!

1 JUGADOR	DESDE MARZO
	POR CORE DESIGN
	PRECIO
PORCENTAJE COMPLETO	

PREGUNTAS y RESPUESTAS

Heme aquí de nuevo para responder vuestras preguntas, pero ime gustaría que fueran más difíciles!

Seguid enviando vuestras cartas con las preguntas que queráis os sean respondidas a:

P+R Mega Sega
Avda Betanzos nº 60, Semisótano A
28034 Madrid

COMO SE FIJAN ALGUNOS
Saludos a la maravillosa revista, pero tengo un par de preguntas:
1. ¿Pueden jugar cuatro al EA Soccer con el Sega Tap o tengo que comprarme el 4 way play?
2. ¿Hay algún truco para Street Fighter II?
3. ¿Cuándo saldrá el Virtua Racing? ¿Cuánto costará?
Las dos siguientes preguntas se refieren al TOP 10:
4. ¿Cómo es posible que el Robocop vs Terminator esté antes que el Street Fighter II?
5. ¿Qué es eso de Sega Arcade Classics que situabais en el puesto nº 10 del Mega CD?
José Miguel Rodríguez Barrera
Las Palmas de Gran Canaria

1. Siento decirte que no podrás jugar con el Sega Tap (o al menos esa es la noticia que tengo yo) y que necesitarás el adaptador para cuatro jugadores de EA.
2. Encontrarás cumplida respuesta a tu pregunta en la sección pistas.
3. Te repito lo anterior.
4. ¡Alabado sea el Señor! ¡Alguien que lee o por lo menos mira esa sección! Son criterios de redacción, puede que no pensemos lo mismo, pero los dos son juegos muy buenos.
5. Arcade Classics es un CD especial que engloba cinco juegos: Columns, Streets of Rage, Super Hang On, Shinobi y otro más, del que ahora no me acuerdo.

UN PARALELO
Tengo una Mega Drive (Genesis) japonesa y un par de preguntas que hacer:
1. Hay algunos cartuchos, como por ejemplo Aladdin y Street Fighter II que no me funcionan, ¿sacarán algún día un aparato o algo que me permita disfrutar de ellos?
2. ¿Cuanto costará dicho aparato?
3. ¿Cuánto tiempo tendría que pasar para que me lo pueda comprar?
4. ¿Si no hay aparato, sabéis de alguien que me pudiera cambiar o comprar la Genesis?
Adrian Fernández Plaza
Málaga

1. Digamos que ya sabes porqué tus cartuchos no funcionan en tu Genesis, pues bien, la única solución que tiene la historia es comprarte una nueva, cosa que debería escarmentarte para próximas ocasiones. Esto va para todos, tened cuidado con las consolas traídas del extranjero, habrá muchas (americanas, japonesas, etc) en las que no conseguiréis que funcionen los cartuchos españoles. ¿Por qué? Porque no son oficiales en nuestro país.
2. Es posible hacer que esos juegos funcionen con un cartucho que recibe el nombre de CDX, pero no sabemos si alguien lo tiene en nuestro país, así que tampoco te podemos decir el precio.
3. Puede que lo encuentres en el extranjero. Dile a la persona que te trajo la Genesis de Japón o el lugar en el que la compraste que te traigan el cartucho.
4. Aquí queda tu llamada, pero mejor nos mandas un cupón para colocar tu anuncio en Compro/Vendo/Cambio.

PARA GAME GEAR
Tengo una Game Gear y me gustaría que me contestarais estas preguntas:
1. ¿Cuál es el máximo de megas posibles para un cartucho de Game Gear?
2. ¿Hay Game Genie para la Game Gear?
3. ¿Es verdad que el Canal Pirata Sega es únicamente para los que poseen Mega Drive?
4. ¿Hay algún juego de lucha tipo Street Fighter II para Game Gear?
5. Si saliera el mencionado Street Fighter II, ¿cuántos megas tendría y cuántos luchadores se podrían escoger?
6. ¿Me puedes dar algún truco para el Road Runner?
7. ¿Hay algún truco para escoger pantalla en el Global Gladiators?
Alberto Javier Termens
Huesca

1. De momento, creo que el tope está en 8 megas, pero no estoy muy seguro de ello, ampliaré la información en un próximo número.
2. De momento no, pero sabemos que lo están preparando.
3. Efectivamente, es únicamente para los que tienen Mega Drive, aunque, ¿quién sabe lo que pasará?
4. No. Pero atento a nuestras páginas.
5. ¿?
6. Compra nuestra revista próximamente.
7. Más pistas en nuestra sección de pistas.

NO TIENE NI IDEA

Hay van esas preguntas:
1. ¿Qué es un scroll parallox?
2. ¿El Mega CD cuesta lo que vale?, es decir ¿tiene la suficiente calidad como para costar cerca de 50.000 Pta?
3. Vista la calidad de Flashback, ¿Habrá una segunda parte?
4. ¿No crees que deberían hacerse menos juegos y de una mayor calidad que la gran avalancha de mediocres cartuchos que salen cada mes?
5. ¿Cómo un plástico con cuatro chips de silicio puede costar 10.000 Pta?

Felipe Ocina Suarez
Oviedo

1. Creo que tú, eres un poco listo.
2. Empiezo a darme cuenta de que eres demasiado listo. ¿Tú que crees? Lo que no entiendo es porqué no pones tú un negocio de fabricación o montaje de Mega CD para que fueran más baratos.
3. Vas de listo, pero acabas de caer, Flashback ya era la segunda parte de un juego que se llamaba Another World. ¡Llegas tarde muchacho!
4. Hay a quien le gusta la gran avalancha de mediocres cartuchos que salen cada mes.
5. ¿Cómo una persona como tú puede llegar a juntar cuatro letras y hacer una palabra que se entienda medianamente? Si no te gusta lo que hay, ¡no compres!

COMO EN LA TELE

Os escribo la presente para que me contestéis unas cuantas dudas:
1. ¿Para cuándo unas tapas? He de proteger las revistas de frutas y grasa. Una solución quiero.
2. ¿Saldrá en breve el Wonder Dog para Mega CD?
3. ¿Saldrá el Virtua Racing y el Eternal Champions en CD?
4. ¿Haréis un orgulloso artículo del Sega VR?
5. ¿Uhhhhhh? Me contengo, no hago más preguntas.

Alberto Rubio
Barcelona

1. Pues chico, solución aún no hay.
2. Mega CD salir que ¿cuándo Wonder Dog? nosotros no sabemos.
3. Mega CD pedir que tú cosas muchas.
4. VR Sega artículo que hicimos ya. Pronto pero, VR aquí tendrás.
5. ¡Uhhhhh! ¡Qué bien!

EL CONSULTORIO DE LA SRTA PEPIS

Hola, tengo una Mega Drive y varias preguntas:
1. Aconséjame sobre estos juegos: FIFA International Soccer, Super Kick Off, Sensible Soccer y Pelé Soccer.
2. ¿Va a salir Dragon Ball Z o ZZ para Mega Drive?
3. Aconséjame sobre estos juegos: Aladdin, E.A. Soccer, Bubsy, Sonic Spinball, Jurassic Park y Street Fighter II.
4. ¿Cuántos megas tendrá el Fatal Fury 2 para Mega Drive? ¿Y el Art of Fighting?

Manuel Fernández
Tarragona

1. FIFA Soccer es lo mejor que hay ahora en cuanto a juegos de fútbol se refiere, pero los demás también tienen cosa buenas, caso de Super Kick Off (todo un juegazo en el momento de su estreno), Sensible Soccer (lástima que su lanzamiento coincidiera con el de FIFA Soccer) o Pelé Soccer (la verdad es que a este no sabemos por dónde cogerlo). Entre las cosas malas, salvo Pelé Soccer, todos los demas no tienen nada que sea necesario reseñar.
2. En el extranjero existe, pero como juego de lucha, aquí no sabemos que pasará con él. Atento a nuestras páginas.
3. Otra vez, ¡jo, qué pesado! Aladdin es adictivo y muy bueno, sus gráficos son excelentes y las animaciones son increíblemente fluidas. E.A. Soccer es lo mismo que FIFA Soccer. Bubsy es, un juego de plataformas más. Sonic Spinball es divertido, pero nada más. Jurassic Park, ¿para eso hemos tenido que estas esperando 65 millones de años?. Street Fighter II, lo mejor que se ha hecho para Mega Drive (a la espera de nuevos cartuchos).
4. ¿Fatal Fury 2 para Mega Drive? (¿cuándo viene eso?) Lo de Art of Fighting es algo que está más avanzado y, seguramente, tendrá 24 megas.

ANIMACION

Si me contestáis estas preguntas, os estaré muy agradecido.
1. ¿Cuál es mejor: Shinobi III o Robocop vs Terminator?
2. ¿Qué significa 60 imágenes por segundo?
3. En el número nueve de vuestra revista salió el FIFA Soccer con las puntuaciones, pero ¿cuál es el Global?
4. ¿Cuándo saldrá el Sonic 3?
5. ¿Qué es mejor Sega o Nintendo? Tengo un amigo que me dijo que en su revista Nintendo decía que Nintendo es mejor, pero ¿es cierto?

Juan Antonio Montenegro
Cádiz

1. A mí, me gusta más Robocop vs Terminator, pero creo que ambos son parecidos y sería bastante bueno tener los dos.
2. Una imagen de vídeo o televisión tiene 28 fotogramas o imágenes por segundo. Por tanto, si decimos que un juego tiene animaciones de más de 60 imágenes por segundo es que su calidad es superior a las que se dan por televisión.
3. Digamos que los duendes asaltaron la redacción, pero aquí tienes el Global, un 92%. De todas formas, basta con sumar todas las puntuaciones y dividir el resultado entre cinco para obtener el Global.
4. Sonic 3 saldrá el día 3 de Marzo.
5. Ya empezamos con cuestiones comparativas. Mira, que cada uno se compre lo que quiera. Yo, con la Mega Drive me divierto un montón.

FANATICO

Hola, soy un fanático de los juegos de rol y espero que me deis respuestas a todas mis preguntas:
1. ¿De qué va el juego Art Alive?
2. ¿Qué juego de los siguientes me aconsejas: Shining in the Darkness o Phantasy Star 3?
3. ¿Me puedes dar las contraseñas del Corporation?
4. ¿Cuál es el juego más difícil de Mega Drive?
5. ¿Tienes alguna contraseña para tener vidas infinitas en Desert Strike? Creo que es el más difícil que he jugado nunca en Mega Drive.

Joaquín Palau
Pineda de Mar

1. ¿De qué vas tú?
2. Te recomiendo Phantasy Star 3, pero ¿de dónde sacas esos juegos? Se supone que no se comercializan oficialmente en nuestro país debido a la reglamentación vigente.
3. ¿Por qué no pruebas a jugar en condiciones y sin trampas?
4. ¿Qué pasa? ¿Te los terminas todos?
5. Creo que ya hemos publicado alguna; así que busca entre nuestros números anteriores.

CATALOGO de JUEGOS

MEGA DRIVE

688 ATTACK SUB

Una excelente simulación de submarino en la que tendrás que completar diez misiones como coman-dante de submarino americano, y seis como ruso. Aunque suene aburrido, es muy convincente y se lo recomendamos en especial a quellos que quieren algo diferente (con mucha "profundidad", ¡ho, ho!).

GLOBAL 88%

ALIEN III

Un soberbio juego de plataformas de desplazamiento en ocho direcciones que te pone al control de Ripley, rescatando prisioneros y reventando aliens a izquierda, derecha y centro. Excelentes gráficos y una sorpren-dente banda sonora añaden mucha jugabilidad, aunque fastidia un poco que las acciones se repitan tanto.

GLOBAL 89%

ALADDIN

Basado en el mismo título cinematográfico, el juego es todo un alarde de arte al servicio de los cartuchos para Mega Drive, las animaciones son muy fluidas y suaves; además, la jugabilidad es excelente, ¡vé a buscarlo!

GLOBAL 92%

ANDRE AGASSI TENNIS

Una licencia estupenda, pero tristemente desperdiciada por una programación muy básica y unos gráficos excesivamente sencillos, a pesar de todo es uno de los mejores juegos de tenis para Mega Drive.

GLOBAL 46%

ASTERIX

Un juego de plataformas que decepciona al principio, divierte después, para posteriormente llegar a ser un poco aburrido. Las melodías son originales, pero ¿no estarían mejor en otro tipo de juego?

GLOBAL 78%

BACK TO THE FUTURE III

Un juego de cuatro niveles basado en la famosa película. Los gráficos y los sonidos son excelentes, y el juego es muy divertido y alegre. El único problema es que es bastante fácil, y solamente los novatos de la Mega Drive sacarán provecho de él.

GLOBAL 77%

BATTLETOADS

Aún siendo como es una versión mejorada de un juego de 8 bits, Battletoads se deja jugar muy bien y es muy divertido. Sin embargo quizás sea demasiado difícil, lo que lo hace no apto para novatos.

GLOBAL 79%

BATMAN

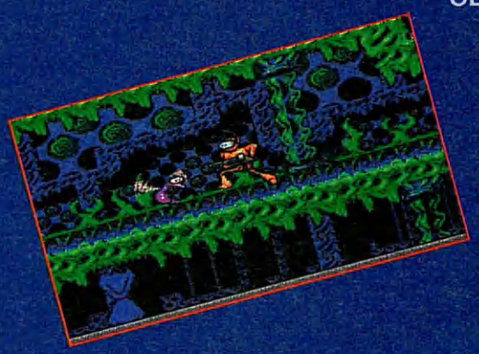
Los gráficos y los sonidos son verdaderamente tremendos y hay una gran cantidad de melodías rock para acompañar la acción en las plataformas. El único problema es que el juego es fácil, por lo que adictos a las plataformas, estais avisados.

GLOBAL 83%

BATMAN RETURNS

Grandes pero muy pobremente animadas figuras combinadas con una jugabilidad no muy por encima de la media de los juegos de plataformas y controles que no responden para producir un juego no muy original, pero con un aire gótico. Hace falta mucha habilidad para completarlo, si es que lo puedes soportar

GLOBAL 77%



BOB

Tiene todos los elementos necesarios para ser un juego excelente:unos buenos gráficos, música y sonido adecuados, te mantendrá acupado durante suficiente tiempo, pero le falta emoción.

GLOBAL 77%

BUBSY

Excelente, aunque no tan bueno como en un principio parecía. Guía al tigrecillo a través de las plataformas de este bravo juego.

GLOBAL 80%

COOL SPOT

Spot se ha ganado el derecho a llamarse extraordinario. Cualquiera que guste de un juego de plataformas encontrará en él su juego perfecto. Seguramente será todo un éxito. No te lo pierdas.

GLOBAL 90%

CATALOGO DE JUEGOS

COLUMNS

La respuesta de Sega al Tetris es un excelente juego tipo puzzle. Hay una amplia variedad de opciones, incluyendo escenas a realizar en un determinado tiempo, como si fuera un arcade. Tres niveles de dificultad, nueve niveles de comienzo y un modo de juego doble, le dan al juego una gran jugabilidad.

GLOBAL 91%

COSMIC SPACE HEAD

Divertidísimas aventuras de una especie de marciano que ha perdido el norte. Lástima que sea tan corto en el aspecto de duración de juego.

GLOBAL 78

DAVIS CUP WORLD TOUR

Sin duda alguna creemos que éste es el mejor juego de tenis para Mega Drive. Ya iba siendo hora de que alguien lo consiguiera.

GLOBAL 90%

DESERT STRIKE

El finamente expuesto fin de este juego es tomar el control de un helicóptero de ataque y hacer lo que las fuerzas armadas deberían haber hecho con Saddam Hussein y sus fuerzas hace 12 meses.

GLOBAL 94%

ECCO THE DOLPHIN

Un clásico absoluto de la Mega Drive, que debe mucho al original, además de ser completa y totalmente adictivo. Una gran historia, unas animaciones de delfines alucinantes y un fantástico sonido, le hacen un contendiente muy difícil de batir en busca del mejor juego para Mega Drive.

GLOBAL 97%

EX-MUTANTS

El señor de los mutantes diabólicos está preparado para invadir la tierra. Pero los Ex-mutants lo van a impedir, siempre y cuando los ayudes. Un arcade estupendo, ¡qué haces que no vas a comprarlo!

GLOBAL 85%

FANTASTIC DIZZY

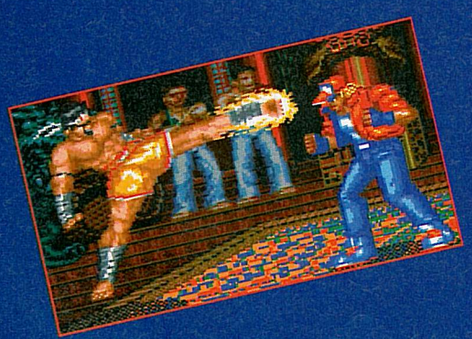
Para ser una repetición de un antiguo juego disponible para ordenadores de 8 bits, no está nada mal. Aunque podían haberse aprovechado más las capacidades de la Mega Drive. Aún así, es divertido.

GLOBAL 74%

FATAL FURY

Juego de lucha realmente bueno, a la espera de Street Fighter II. Es una pena que no cuente más que con tres botones, pero es lo suficientemente adictivo como para pelearse todos los días con él.

GLOBAL 84%



FLASHBACK

Otra de las grandes estrellas del año, por no decir LA estrella. El excelente y fluido movimiento del personaje principal es algo nunca visto antes. No debería faltar en tu biblioteca de cartuchos.

GLOBAL 93%

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

EL juego de fútbol del siglo. Supera ampliamente a cualquiera de sus competidores, y además, creo que será muy difícil superarlo o, ¿tiene algún fallo?

GLOBAL 92%

F1 WORLD CHAMPIONSHIP

El mejor juego de carreras para Mega Drive, así de claro. Sus sencillos controles, la atmósfera tan real que crea, sus opciones y, sobre todo, su velocidad, son combinados para crear un todo casi perfecto.

GLOBAL 93%

F-22 INTERCEPTOR

Esta simulación de avión de combate es verdaderamente superior. Junto con todas sus características y opciones, hay alrededor de 100 misiones para probar y la élite de los pilotos también está incluida. Incluye un generador de misiones para que puedas crearlas por tu cuenta y riesgo. Algo que aquel que quiera pilotar un avión de combate debiera tener.

GLOBAL 93%

GALAHAD

Una excelente aventura arcade del tipo de Shadow of the Beast, Galahad está adornado con unos gráficos excelentes y un sonido explosivo. La jugabilidad es grande, con muchas cosas para hacer y niveles por conquistar. Un juego que te durará mucho.

GLOBAL 86%

GAUNTLET

Todo un clásico en una excelente conversión de Tengen. Además de disponer de un modo de cuatro jugadores, añade algunas opciones nuevas. Comprátelo para saber cuáles son.

GLOBAL 94%

GHOULS'N'GHOSTS

Ghouls'n'Ghosts es una excelente conversión del juego clásico de las máquinas de monedas, que combina unos inmejorables gráficos con un sonido genial y una jugabilidad a toda prueba. Es realmente un juego soberbio, algo que no deberías dejar escapar.

GLOBAL 93%

GOLDEN AXE

Golden Axe es una réplica perfecta de la máquina recreativa original que añade algunas opciones más como por ejemplo, batalla uno contra uno, una mini-misión para los novatos y algunos niveles más que no aparecían en la máquina original. Todo junto hacen de él una de las mejores conversiones de máquina recreativa. ¡No te lo pierdas!

GLOBAL 94%

GRANDSLAM TENNIS

También conocido en los Estados Unidos como Jennifer Capriati Tennis, este bien parecido simulador deportivo es tan bueno como Super Tennis para NES. La inteligente jugabilidad se ve tumbada por la lentitud de las figuras.

GLOBAL 85%

GUNSTAR HEROES

Un buen cartucho, tanto en apariencia como en las posibilidades de juego que ofrece. Gunstar heroes fija un nuevo estándar dentro de lo que son los juegos arcade en base a monigotes para Mega Drive. Además, es divertido.

GLOBAL 93%

CATALOGO DE JUEGOS

HARDBALL III

Simulación de beisbol de alta calidad con multitud de opciones de juego y configuración. Si te gusta el beisbol, ya nunca vas a abandonar el televisor al que esté conectado tu Mega Drive.

GLOBAL 84%

HAUNTING

Una bonita y bien detallada pieza artística de software para Mega Drive. Todo está casi perfectamente hecho. Tiene, además, el equilibrio justo entre acción y aventuras para satisfacer todas las necesidades.

GLOBAL 86%

INTERNATIONAL RUGBY

Para ser un juego de rugby no estaría nada mal si realmente fuera eso, un juego de rugby. Pero los programadores se han tomado excesivas libertades y han desvirtuado algo lo que en si es el juego del rugby con el resultado de que es divertido pero no logra capturar el auténtico espíritu del deporte.

GLOBAL 71%

JAMES POND

Un discreto y entretenido juego acuático de plataformas, con 12 niveles que te darán muchísima diver-sión. Hay muchos niveles escondidos y los adictos a los juegos de plataformas se lo pasarán en grande.

GLOBAL 77%

JAMES POND 3

El VERDADERO juego de plataformas, el único, el original, el inconfundible James Pond. Tras tres entregas en otros formatos, por fin ha llegado a Mega Drive.

GLOBAL 89%

JOE MONTANA'S FOOTBALL

Un bonito juego de futbol, pero no tiene la profundidad, las opciones o la competitividad de John Madden's Football. Vete a por Madden -o si quieres algo diferente- Joe Montana II.

GLOBAL 73%

JUNGLE STRIKE

La segunda parte (aunque por su gran despliegue de gráficos y sonido no se parecen en nada) de Desert Strike hace olvidarse totalmente de que alguna vez existió primera parte. El mejor cartucho de disparos jamás visto. ¡Como me entere de que no lo has comprado me enfado!

GLOBAL 96%

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

Krusty tiene un problema. Su emisora de tv está siendo atacada por una plaga de ratas y él tiene que echarlas de allí. ¡YA! Es como una especie de Lemmings, solo que esta vez tienes que conducirlos hacia su extinción. Los gráficos son majos y el sonido también. Comprátelo

GLOBAL 90%

LETHAL ENFORCERS

Dispara, ¡te va en ello la vida! Ten cuidado y no mates por error alguna víctima inocente, ¡te ganarás una buena reprimenda de tus superiores!

GLOBAL 74%

LHX ATTACK CHOPPER

Un simulador de vuelo excelente de la gente que te brindó F-22 Interceptor. No es tan excitante como F-22 en términos de batallas aéreas, pero es mucho mejor como juego de estrategia y como sinulador de vuelo. Altamente recomendable.

GLOBAL 89%

LOTUS TURBO CHALLENGE

Gráfica y sonoramente, este juego es como un mordisco de un perro, pero desde el punto de vista de la jugabilidad y del tiempo que te vas a pasar jugando, es un gran juego, especialmente en el modo dos jugadores. Incluso si juegas solo es un gran reto, con sus límites de tiempo imposibles de alcanzar y la gran cantidad de pistas disponibles.

GLOBAL 84%

LOTUS II

Una secuela a la que no se le ha sacado todo el jugo posible, pero tampoco me voy a cebar con ella. No está nada mal y además te permite elegir un par de coches muy bonitos.

GLOBAL 73%

MAZIN WARS

Aunque parece un juego de acción sencillote y facilón, puede que te sorprenda agadablemente. Al final será probable que acabes pegado a la pantalla de tu televisor con este juego en la Mega Drive.

GLOBAL 87%

MICKEY MOUSE IN THE CASTLE OF ILLUSION

Uno de los mejores jueos de plataformas existente para Mega Drive. Combina unos gráficos excelentes con una jugabilidad también exce lente para dar lugar a un reto fantástico.

GLOBAL 93%

MICRO MACHINES

Divertidísimo juego de coches. Micro Machines es de lo mejor a la hora de pasar un rato entretenido y alegre; su gran cantidad de circuitos y su soberbia vista aérea, le dan un aire característico y especial. El modo de dos jugadores se puede jugar eternamente. Lástima de triste modo de un jugador.

GLOBAL 93%

MIG-29 FULCRUM

Creado originalmente para PC, al final ha sido convertido para Mega Drive. Aunque no es malo, no es acción a tope, como por ejemplo Afterburner; sin embargo entusiasmará a aquellos que gusten de simuladorea auténticos.

GLOBAL 75%

MORTAL KOMBAT

Un buen juego de lucha, con gráficos y sonidos digitalizados basados en el éxito de monedas de las salas recreativas. Entusiasmará a aquellos que gusten de simuladores auténticos.

GLOBAL 89%

NHLPA HOCKEY `94

Es como NHLPA Hockey '93 pero con alguna que otra cosa nueva. O sea, si ya dispones de éste no hace falta que te pases a la nueva versión.

GLOBAL 88%

OLYMPIC GOLD

Olympic Gold ofrece al jugador seis pruebas olímpicas. Estas son: martillo, lanzamiento de jabalina, buceo, 100 metros lisos, mataci ón y 110 metros vallas. Aunque es divertido y está muy bien adornado, no hay mucho en el juego que te pueda mantener ocupado y, sorprendentemente ¡no hay modo de dos jugadores! Es también muy poco original. Ya lo hemos visto anteriormente.

GLOBAL 70%

CATALOGO DE JUEGOS

PGA TOUR GOLF II

Indudablemente el mejor juego de golf de todos los habidos en cualquier consola. Planteado inicialmente como una mejora del original , es de hecho, mejor que aquel. No te lo pierdas bajo ninguna circunstancia.

GLOBAL 95%

POPULOUS II

Es una revisión estudiada de un juego clásico en PC. Llega a tu Mega Drive con el aura de misticismo que le rodeaba en el PC. Es un excelente producto de estrategia.

GLOBAL 89%

PUGGSY

¿Qué es una fruta, anda y permite que te diviertas? Efectivamente, Puggsy. Una excelente aventura arcade de lo más interesante. Deberías comprártela ya mismo.

GLOBAL 89%

RANGER-X

¿Qué es lo que todo el mundo debería hacer? dirigirse a la tienda más cercana y comprarse este cartucho. De verdad, no os vais a arrepentir, es de lo mejorcito. Acción, peligro, aventura, todo un arcade genial.

GLOBAL 92%

RISKY WOODS

Un juego de plataformas razonablemente bueno y divertido. Ahora, es de lo mejor que puedes encontrar de lo que se programa en nuestro país.

GLOBAL 74%

ROAD RASH

Coge tu super moto y lánzate al torneo Road Rush, una serie de carreras en las que el objetivo es viajar a través de carreteras tipo Super Hang-On involucrándote en actos violentos con otros "Rushers". Montones de carreras, cantidad de motos entre las que escoger e infinidad de retos hacen de Road Rush el mejor de este tipo de juegos para Mega Drive.

GLOBAL 92%

ROBOCOD

Uno de los juegos de plataformas de Mega Drive más perfectos, con unos gráficos realmente excepcionales, sonido espléndido y una jugabilidad genial al mismo tiempo que guías al héroe contra las hordas robóticas del Doctor Maybe. Ponlo el primero en tu lista de compras.

GLOBAL 95%

ROBOCOP VS TERMINATOR

Fundamentalmente, es una excelente arcade de plataformas en el que lo más importante es matar y no ser matado. Ahora, tiene un botón de disparo de lo más flojo, ¡es excelente! Es un juego que no puede faltar entre los que se denominen grandes jugadores.

GLOBAL 90%

ROCKET KNIGHT ADVENTURES

Una excelente pieza de software para Mega Drive, con el equilibrio casi preciso entre acción y aventura. Lo justo para satisfacer hasta a los más exigentes. Ve a buscarlo ya mismo.

GLOBAL 91%

ROLO TO THE RESCUE

Este juego de plataformas tiene cientos de niveles llenos de juego agradable. Los gráficos son graciosos y sencillos y el juego muy adictivo. el problema es que no tiene ninguna ayuda del tipo grabar/recuperar, por lo que puedes estar jugando durante horas y horas para terminarlos sin poder grabar la partida.

GLOBAL 80%

SENSIBLE SOCCER

Después de pasar por todas partes, o sea PC, Amiga, etc; por fin llega a Mega Drive. No tiene tantas cosas como FIFA Soccer de EA, pero es tan jugable como él.

GLOBAL 85%

SHINOBI III

Un juego de aspecto fenomenal que dispone de un fantástico personaje protagonista, pero tiene un problema, carece de una cierta originalidad e intriga.

GLOBAL 89%

SPLATTER HOUSE III

Si te gusta la sangre, las tripas o sea, todo aquello que recuerda a Freddy, Splatter House III está hecho a tu medida, aunque no ofrece nada nuevo sobre los anteriores.

GLOBAL 77%

SONIC:SPINBALL

Una faceta nueva del Sonic. Ahora se presenta como un amargado sufridor de las iras de los jugadores sobre una especie de máquina de petacos. Muy bueno para pasar el rato.

GLOBAL 85%

SONIC: THE HEDGEHOG

El supper héroe de SEGA toma parte en un tipo de juego calcado del super héroe de Nintendo, Mario. Es muy adictivo con unos gráficos brillantes y rápidos. Pero, el juego puede llegar a ser frustrante y los expertos lo tendrán terminado en un par de días.

GLOBAL 90%

SPLATTERHOUSE II

Una razonable conversión de la máquina recreativa. Este arcade de desplazamiento horizontal falla porque los controles son malísimos, lo que hace que la jugabilidad se vea muy afectada.

GLOBAL 73%

SUMMER CHALLENGE

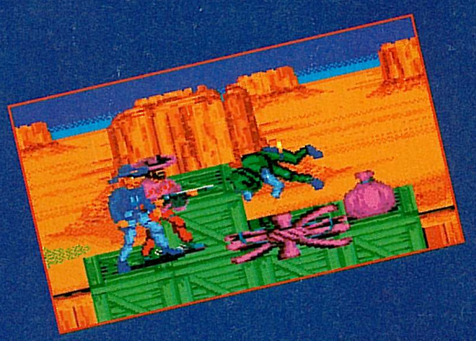
Primero apareció por el PC, ahora en la Mega Drive, puede que la próxima sea una versión especial para lavadoras Zanussi. Mix de varios deportes en una competición de verano. Solo interesante.

GLOBAL 67%

SUNSET RIDERS

Un juego arcade sorprendentemente bueno basado en una máquina recreativa bastante antigua, pero merece la pena echarle un vistazo. Que conste que últimamente las conversiones tienen una gran calidad y nos están sorprendiendo gratamente.

GLOBAL 84%



SUPER BASEBALL 2020

Probablemente el mejor juego de Baseball para Mega Drive; ofrece bastante entretenimiento en el modo de dos jugadores, pero la carencia de un control total de los acontecimientos hace que llegues a sentirte algo frustrado.

GLOBAL 77%

CATALOGO DE JUEGOS

SUPER KICK OFF

Vista la gran calidad de Kick Off, parecía imposible mejorarlo, pero aquí está Super Kick Off para demostrar lo contrario. Si te gusta el fútbol, no deberías pasar sin él. De lo mejor que hay en el mercado para Mega Drive.

GLOBAL 95%

SUPER MONACO GP II

Esta continuación al mejor juego de Mega Drive falla por su excesiva semejanza con el anterior. Las únicas diferencias están en las nuevas opciones, incluyendo un modo uno contra uno y una especie de consejero de conducción en forma de Ayrton Senna. Es mejor que el primero, pero si tienes aquel, ni te molestes en comprar éste.

GLOBAL 87%

TECHNOCLASS

Al principio sorprende por la presentación, más tarde agrada con los gráficos, pero decae cuando hablamos de sonido, aunque acaba siendo rentable en términos de jugabilidad.

GLOBAL 68%

TERMINATOR II

Uno de los primeros juegos decentes para poder ser utilizado junto con Menacer. Tiene buenos gráficos, y muchísimas cosas para explotar, siguiendo el guión de la película fielmente. Pero los controles tan confusos que tiene, la facil de completar los niveles y el tonto desarrollo no nos llevan a ninguna parte.

GLOBAL 75%

THE ADDAMS FAMILY

Podía haber sido una buena conversión. Podía haber sido un buen juego. Podía haber sido entretenido... Demasiados podía para un juego tan malo.

GLOBAL 55%

THE FLINTSTONES

Los picapiedra en tu consola, por fin han llegado. ¡Vilmaaaaaa! Traeme la Mega Drive. Sencillo juego de plataformas que no te tendrá ocupado durante mucho tiempo, a pesar de sus divertidos gráficos.

GLOBAL 80%

THUNDERFORCE IV

La continuación a uno de los mejores juegos de Mega Drive es tan bueno como su predecesor, con muchos más mundos para explorar y grá ficos incluso más espectaculares. Aunque la jugabilidad no difiere mucho de aquella que fue la anterior a ésta.

GLOBAL 89%

TINY TOONS

Hartos de verse en las pantallas de televisión, los Tiny Toons han decidido dar el salto a las consolas, aquí estan para que puedas disfrutar de ellos. Es un juego graciosísimo y plagado de alegria por todas partes. ¡Indispensable!

GLOBAL 92%

TOEJAM & EARL 2

Original, fresco, divertido, ¿qué más se puede decir? Es cien veces mejor, qué digo, mil veces mejor que su predecesor. Entérate de cuándo abren las tiendas y ve a comprartelo.

GLOBAL 91%

TURTLES

Las tortugas en misión parecida al Street Fighter II. Es una manera de luchar, pero en vez de personas, con tortugas. La lucha es trepidante y muy adictiva.

GLOBAL 79%

WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO?

Un juego educativo decente. Desafortunadamente, con lo educativo que es, la jugabilidad es francamente nula, seguro que lo abandonarás en dos días.

GLOBAL 63%

WIMBLEDON

Un razonable juego de tenis, ensombrecido por algunso también razonables fallos. De todas maneras, Davis Cup es mucho mejor que éste. Para tenistas agobiados.

GLOBAL 72%

WORLD OF ILLUSION

Mickey y Donald hacen su aparición en este intento de juego de plataformas. Aunque parezca fácil, es muy bueno, con unas figuras y unas animaciones geniales, además de jugarse estupendamente, lo que seguramente hará que vuelvas a jugarlo muchas veces. Merece la pena echarle un vistazo.

GLOBAL 91%

WWF WRESTLEMANIA

Definitivamente el mejor juego de Pressing Catch alrededor del planeta en este momento. Gran cantidad de movimientos y razonables animaciones, pero en el modo de un jugador te cansas enseguida. Algo que no debiera faltar en la lista de compras de los fans de WWF.

GLOBAL 80%

VIRTUAL PINBALL

¡Una máquina de millón en tu consola! No ofrece nada nuevo respecto a otros títulos parecidos, pero es divertido para pasar una entretenida tarde.

GLOBAL 62%

X-MEN

Adaptación del comic de la editorial Marvel Comics, X-Men es un buen cartucho arcade. Incluye una estupenda opción para jugar dos jugadores. Si te gustan los comics, X-Men es tu cartucho.

GLOBAL 88%

ZOMBIES

Es un juego completamente absorbente e intrigante. De verdad, es de lo mejorcito. Los gráficos, además, son de lo más divertido y colorista, así como los sonidos.

GLOBAL 92%

MASTER SYSTEM

CATALOGO DE JUEGOS

ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD

El último y mejor juego de la serie Alex, tiene ahora los poderes mágicos de los Ninja y tiene que atravesar una parodia del terreno Shinobi para rescatar a su chica. Es un juego divertido y entretenido con gráficos inteligentes y sonido adecuado. Recomendado.

GLOBAL 90%

ANDRE AGASSI TENNIS

Excelente conversión del cartucho Mega Drive para Master System, pero, sigue con los mismos problemas que la versión de 16 bits. Sin embargo, merece la pena darle una oportunidad.

GLOBAL 74%

ASTERIX

Asume el papel de Asterix y Obelix en este nuevo juego de plataformas. Los gráficos son estupendos, los sonidos no son tan malos y se deja jugar muy bien. Desafortunadamente, hay algunas frustraciones por culpa de muertes instantáneas y continuaciones infinitas con puntuaciones comenzando en cero. A pesar de todo, en general es un buen juego.

GLOBAL 80%

BACK TO THE FUTURE III

¡Marty está de vuelta! Con unos excelentes gráficos y sonido, es un juego divertido que se ve penalizado por los tres únicos niveles que tiene, lo que te llevará a terminarlo muy pronto.

GLOBAL 68%

BATTLE OUT RUN

Salta a las autopistas en este juego tipo Chose.HQ en el que tendrás que golpear al resto de los coches para echarlos de la carrete ra! Aunque Battle Out Run no presenta un reto tan grande como el de Fire and Forget II, tiene suficiente fuerza como para justificar su compra. Dale una oportunidad.

GLOBAL 80%

CHOPLIFTER

Con unos gráficos excelentes y una jugabilidad que pone a prueba tus habilidades, Choplifter es uno de los mejores mata marcianos del momento. Despega con él.

GLOBAL 89%

CHUCK ROCK

Uno de los mejores juegos de plataformas para Master System. Puntua muy alto en el apartado de gráficos y sonidos, con una jugabilidad fuera de toda duda. Se merece tu atención.

GLOBAL 90%

COOL SPOT

Una conversión excelente para Master System. Conserva la adicción, la frescura, la simpatía y la alegría de la versión Mega Drive.

GLOBAL 82%

DESERT STRIKE

Una tremenda conversión para un juego excelente, algo que realmente muestra las supuestas limitaciones de la Master System. Comprátelo si quieres saber lo que es bueno.

GLOBAL 92%

FANTASY ZONE

Este super mata marcianos de desplazamiento horizontal tiene los gráficos más coloristas jamás vistos. La jugabilidad es excelente y hay suficientes retos como para mantener entretenido durante mucho tiempo al más purista de los amantes de los arcades.

GLOBAL 87%

FIRE & FORGET II

Fire and Forget II, a quemar la carretera, es muy rápido y bonitamente dura hasta el punto de llegar a dejarlo por su dificultad. Sin embargo, una vez que te has hecho a la velocidad de las cosas, te introduces en la acción y te entregas al reto. Algo que no debiera faltar en las estanterías de aquellos que gustan del terror en las autopistas.

GLOBAL 86%

GAUNTLET

La máquina recretaiva causó sensación cuando fue presentada en 1986, y esta versión tiene todas las características del juego original. Con 100 niveles diferentes para retarte, Gauntlet no perderá su sentido pos muy rápido que lo aficiones. Si tienes una Sega, hazte el favor a ti mismo y cómprate el cartucho.

GLOBAL 90%

GHOST HOUSE

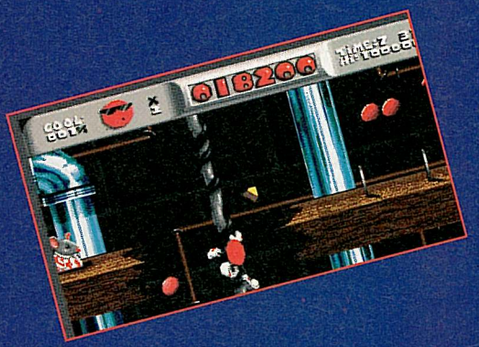
Los gráficos de Ghost House son del tipo grande cabezas y ojos y pequeños cuerpos. El sonido es divertido y gracias a su reducido precio, ofrece entretenimiento que cualquier usuario Sega puede tener.

GLOBAL 71%

GLOBAL GLADIATORS

La versión de Mega Drive es francamente superior a este de Master System. Podrían haber sido muy parecidas en desarrollo y jugabilidad, con las limitaciones del hardware claro está, pero esta versión para Master System se queda por el camino.

GLOBAL 77%



GOLDEN AXE

Golden Axe es una conversión fantástica de la máquina de monedas, con cinco duros niveles de acción. Los gráficos y sonidos son algo fuera de serie. Recomendado para los grandes consoleros.

GLOBAL 92%

GOLFAMANIA

Golfamanía te deja jugar 18 hoyos en la agradable comodidad de tu sofá. Es sencillamente estupendo, con su excelente jugabilidad y los buenos gráficos te mantendrá entretanido durante mucho tiempo. No te lo puedes perder. Dile a tu padre que te lo compre, ¡seguro que le encantará!

GLOBAL 83%

IMPOSSIBLE MISSION

Impossible Mission suena muy bien, con unos efectos atmosféricos de alta clase. Pero lo más importante de todo es que jugar es brillante. Un jego fantástico, destinado a ser uno de los clásicos juegos Sega.

GLOBAL 97%

JUNGLE BOOK

Puede que sea algo soso cuando hablamos de profundidad, pero en el apartado jugabilidad destaca sobre el típico juego de platformas para la 8 bits de Sega.

GLOBAL 88%

CATALOGO DE JUEGOS

KLAX

Este super rompecabezas estaba de moda en California hace un tiempo. Al final, ha llegado para Master System. Por lo que ¿es bueno? Bien, por supuesto que lo es. Si eres un auténtico cerebrito, pruébalo.

GLOBAL 88%

LEMMINGS

Más de 100 niveles en los que tendrás que salvar a los verdes melenudos de una muerte cierta. Una conversión increíblemente buena. Tu colección no estará completa sin él.

GLOBAL 95%

MASTER OF COMBAT

¿Quién ha dicho que hacia falta una conversión de Street Fighter II Mega Drive a Master System? No sé si este cartucho será aún mejor que SFII Mega Drive, pero lo que sí que es cierto es que no hay nada parecido ni tan divertido.

GLOBAL 90%

MASTER OF DARKNESS

Aunque no es precisamente uno de los títulos más originales del mundo, es un juego lo suficientemente bueno como para no faltar en ninguna casa. ¡Sal a comprártelo ya mismo !

GLOBAL 92%

MICKEY MOUSE 2

Brillante juego de plataformas, muestra de lo que un juego para Master System debe ser. Guía a Mickey hasta llegar a donde el Fantasma, rescata a todos aquellos que tiene presos y acaba con él.

GLOBAL 91%

NINJA

Aunque los gráficos son simples, la acción al estilo japonés es bastante adictiva. El nivel de dificultad está preparado de tal manera que va creciendo según vayas entrando en el juego, y hay diez niveles a completar. Si estás buscando un arcade de combate diferente, quizá lo encuentres en este juego.

GLOBAL 80%

NINJA GAIDEN

Un excelente mata marcianos de desplazamiento a cuatro bandas. Ninja Gaiden se lleva muchos puntos por lo rápido y atrayente de su acción. Puede parecer fácil, pero seguro que volverás a él después de unos meses.

GLOBAL 83%

OLYMPIC GOLD

Olympic Gold ofrece seis pruebas olímpicas: martillo, lanzamiento de jabalina, 100 metros lisos, natación, 110 metros vallas y lanza miento con arco. Repetitivo y sencillo, a pesar de todo el juego es bueno. Mejor te pasas por tu tienda habitual a buscarlo.

GLOBAL 81%

OPERATION WOLF

Como Comando especial has sido elegido para eliminar a todo bicho viviente a través de los seis terrenos de desplazamiento horizontal utilizando la cruz para apuntar y disparar tu arma. Combinando buenos gráficos con una buena cantidad de acción, es una conversiónde recreativos que cualqier fan Sega de los mata marcianos tendría que tener en cuenta.

GLOBAL 88%

OUT RUN EUROPA

Out Run Europa te pone a los mandos de varios vehículos diferentes, desde motos, hasta jet ski, en un intento de eliminar a una banda terrorista. Tristemente, esta presunta "variedad" no lo salva de ser una verdadera frustración, un juego muy blando y desesperante .

GLOBAL 63%

PAPERBOY

Paperboy es una conversión del popular juego arcade de hace unos años. Eres el chico de los periódicos y tiene que repartirlos por la zona peor construída del pueblo. Con sus fantásticos gráficos y las alegres melodías, Paperboy tiene un hueco asignado en la colección de cartuchos de cualquier consolero Sega.

GLOBAL 89%

PGA TOUR GOLF

Si el juego para Mega Drive era increíble, esta versión para Master System tampoco se queda corta; es tan buena como pudiera serlo la de Mega Drive. ¡Un verdadero puntazo!

GLOBAL 88%

POWERSTRIKE II

Era ya un clásica dentro de las máquinas de las salas recreativas, ahora lo va a ser en la Master System, aunque en un estilo diferente, comparado con otros juegos de este tipo disponibles en Master System.

GLOBAL 92%

PRINCE OF PERSIA

Salva a la princesa de una pesadilla peor que la muerte en este clásico juego de plataformas, con increíbles animaciones. Una larga aventura con muchos niveles y más de lo que en un principio puedes suponer.¡Una compra esencial!

GLOBAL 91%

RAINBOW ISLANDS

Conversión de la máquina de monedas, Rainbow Islands es casi una obligación para todo aquel que tenga una Master System y quiera algo nuevo. Sal ya mismo a buscarlo.

GLOBAL 84%

RESCUE MISSION

Rescue Mission es, en principio, muy recomendable, combinando excelencia gráfica con una apasionante adicción. La acción es estupenda y te mantendrá ocupado con tu pistola laser durante más tiempo del que te imaginas. ¿Ve a buscarlos!

GLOBAL 82%

ROBOCOP VS TERMINATOR

Un brillante ejemplo de programación y un estupendo homenaje a los protagonistas de las diferentes películas. Digamos que es un estupendo juego de plataformas.

GLOBAL 89%

SHADOW OF THE BEAST

¡Grrr! En Shadow of the Beast eres un monstruo que tiene que vengar la muerte de su familia acabando con el malvado Señor de las Bes tias. Gráficos decentes junto con unos elegantes sonidos hacen de él todo un clásico.

GLOBAL 80%

SONIC CHAOS

¡Y van tres! Sonic es otra vez diferente. Es casi parecido a Sonic II, pero es diferente; no es muy original, pero es un nuevo planteamiento.

GLOBAL 80%

CATALOGO DE JUEGOS

SONIC THE HEDGEHOG

Toma el control del puerco espín azul al tiempo que corre por las plataformas de las minas del Dr. Robotic. Sonic, en su versión para 8 bits es uno de los mejores, si no el mejor juego de plataformas; combina unos desplazamientos suaves con animaciones fluídas y jugabilidad interesante. Imprescindible.

GLOBAL 90%

SONIC THE HEDGEHOG II

¡Qué! ¿Pensabas que Sonic había llegado al límite de lo que podía ser un juego de plataformas para Master System? Bién, ¡prueba esto ! El juego se mantiene casi como el original, pero incluye más niveles y mucha más adicción. ¡Brillante!

GLOBAL 96%

SPEEDBALL

Esta es una buena conversión del título para Amiga, especialmente con el nivel de dificultad que tiene para dos jugadores. Sin embargo, ha sido superado por su sucesor Speedball II.

GLOBAL 79%

SPIDERMAN

Sí, es otro juego de plataformas, pero esta vez es distinto. Spidey puede hacer casi todo aquello que hacía en los comics, como colgarse con las telas, hacer escudos y tirar bolas de tela. Spiderman se juega muy bien, tiene buenos gráficos, sonidos normales y te costará terminarlo. Altamente recomendable.

GLOBAL 87%

SPV VS SPY

Spv Vs Spy se define como un juego arcade entre dos jugadores que no sorprenderá a nadie por sus gráficos y sonido, pero sí por la calidad de su juego. Ve pronto a buscarlo, te llevarás una sorpresa.

GLOBAL 88%

SUPER KICK OFF

El legendario Super Kick Off se parece demasiado a la versión de Amiga, y se juega tan brillantemente como aquel. Un juego soberbio -uno de los mejores- para todos los futboleros. Y que tampoco debiera faltarle a nadie por las demás razones.

GLOBAL 96%

SUPER MONACO GP

Aunque comparte su nombre con la carrera 3D de la máquina recreativa de Sega, no es una conversión estrictamente hablando. Pero no estamos diciendo que sea mala. El 3D es rápido y efectivo y se juega muy bien, incluso hasta en el modo un jugador en el que corres contra una cuadrilla de coches bobos controlados por el ordenador. Si estás buscando algo que requiera habilidad, lo has encontrado.

GLOBAL 92%

SUPER OFF ROAD

Una excelente conversión de la máquina de monedas original, lástima que sea tan fácil.

GLOBAL 82%

SUPER SPACE INVADERS

La idea detrás del lanzamiento de Super Space Invaders era adornar el juego original con algunas de las nuevas características de los actuales juegos masacra marcianos -más energía y desplazamientos-, por ejemplo. Funciona, y el resto del juego es muy entretenido.

GLOBAL 82%

SUPER TENNIS

Ya es casi un viejo, la acción es algo básica, con pocas veleidades gráficas o toques mágicos para darle un poco de vida. Aunque se puede jugar, no es un rival digno para el reciente Wimbledom Tennis.

GLOBAL 82%

SUPERMAN

No está nada mal. Esta versión es mejor que la de Mega Drive, cosa que ya iba siendo hora, ¡hombre! Es rápido, duro y muy, pero que muy jugable.

GLOBAL 75%

STREETS OF RAGE

Como juego de lucha deja bastante que desear, y la estupidez de limitar las figuras en juego a sólo tres debido a su gran tamaño, merece pasar a los anales de la historia.

GLOBAL 63%

TAZ-MANIA

De brillante aspecto y estupendos gráficos, Taz-mania promete mucho más de lo que dá. La poca cantidad de enemigos dice muy poco acerca de su duración. Lo acabarás en un pis pas.

GLOBAL 71%

TERMINATOR

Una interpretación genial de la película de 1984. Es mucho mejor que la versión para Mega Drive. Se necesita mucha habilidad para recorrer con fortuna todas las platformas al tiempo que controlas a Kyle Reese en sus esfuerzos por intentar proteger a Sarah Connor de las garras asesinas de Terminator. Se hace necesaria una investigación.

GLOBAL 82%

THE FLASH

Recién llegado de la televisión, aquí tenemos a Flash. Es un sólido juego de plataformas con niveles llenos de sustancia de juego, así como una buena sensación de control.

GLOBAL 84%

VIGILANTE

Esta conversión del éxito de los recreativos intenta mantenerse todo lo fiel posible, a pesar de los parpadeos y de que algunas de las figuras y sus sonidos son algo liantes. Sin embargo, la jugabilidad se mantiene, por lo que si estás detrás de un mata marcianos no muy pesado, este es tu cartucho.

GLOBAL 75%

WIMBLEDON TENNIS

Este es el mejor juego de tenis Sega por un minúscula margen. Es rápido, hay muchos modos de juego y el modo campeonato necesita de mucha práctica para ganar. El modo dos jugadores es aún más divertido. No estaría de más considerarlos si tienes algún jugador más m rodeando.

GLOBAL 80%

WONDERBOY

Aunque empieza ya a mostrar su edad y es un poco repetitivo. Wonderboy es aún hoy día una buena oferta, con sencillos gráficos y una banda sonora de lo más alegre.

GLOBAL 80%

WONDERBOY IN MONSTER WORLD

Aventura arcade de gran intensidad, Wonderboy in Monster World presenta el desafío suficiente como para no aburrirse con él, además, es muy divertido y cautivador.

GLOBAL 88%

WONDERBOY III

Mejor que el primero por una gran diferencia, es un juego que estará en tu consola durante mucho tiempo, pero tampoco es un juego qu e vayas a terminar en dos días. Altamente recomendable.

GLOBAL 87%

WORLD CLASS LEADERBOARD

Es un juego de Golf. ¿Qué más podemos decir? Tiene un campeonato exclusivo, acción realista, muchos campos y es un completo desafío. Si te gusta el Golf y estás buscando un buen juego, ¿por qué no éste?

GLOBAL 92%

WORLD GRAND PRIX

Un juego de carreras muy decente que es gráficamente impresionante y te reta a un dasafío

completo. No es tan bueno como Super Monaco GP, pero es lo suficientemente diferente como para tener los dos.

GLOBAL 81%

WWF STEEL CAGE CHALLENGE

Este juego es tan divertido como encontrarse al más antipático de tus vecinos en el ascensor. La lucha WWF siempre ha sido interesante, pero nadie la había aplastado de esta manera.

GLOBAL 84%

XENON 2

Otra conversión de Amiga, esta vez del super juego de desplazamiento vertical de los Bitmap Brothers. Los gráficos son geniales, pero el desplazamiento es algo lento y maniático. Sin embargo, lo que cuenta es la jugabilidad y Xenon 2 la mantiene bien alta. Si tuviera unos cuantos niveles más, saría un clásico.

GLOBAL 84%

GAME GEAR

BATMAN RETURNS

Estupenda adaptación de la idea de la película. Los gráficos son excelentes, la música es agradable y se deja jugar mucho mejor que en la versión de Mega Drive. Una compra decisiva para jugadores expertos.

GLOBAL 79%

CHUCK ROCK

Sus fantásticos gráficos, su animación de fenomenal factura, sus buenos decorados y el maravilloso planteamiento de lanzamiento de rocas lo convierten en uno de los mejores juegos de acción de plataformas que puedes conseguir para la Game Gear.

GLOBAL 90%

COLUMNS

Es un buenísimo clónico de Tetris. en lugar de hacer líneas horizontales, tu objetivo es crear filas de colores con ayuda de los bloques de cristales en caída. Rápido, adictivo y muy desafiante, pero al mismo tiempo relajante. Una buena compra.

GLOBAL 85%

CRASH DUMMIES

El baile de San Cristobal (patrón de los conductores). Este cartucho es de lo más dulce, tienes que estrellar a los Dummies contra la pared procurando que se destrocen lo más posible. Interesante y macabro.

GLOBAL 85%

DONALD DUCK, THE LUCKY DIME CAPER

¡Args! ¡La gran fortuna de Tío Gilito ha sido robada por una malvada bruja! Deteniéndose solamente a recoger su mazo, el Pato Donald la persigue a lo largo de varios niveles de desplazamiento horizontal. Lo que tenemos aquí es un mega-juego de plataforma que inclu so dura más que Sonic the Hedgehog. Una opción para la Game Gear que no debe faltar en tu biblioteca de juegos.

GLOBAL 92%

INDIANA JONES III

Unete a Indiana Jones en sus correrías por cinco niveles de acción de plataformas, tratando siempre de estorbar a los nazis en sus esfuerzos por localizar el Santo Grial. Gráficamente te proporciona exac-tamente lo que la Game Gear puede ofrecer. Pero es una pena que sea tan difícil, ya que tiende a cansarte un poco, de todos modos es un juego bastante bueno.

GLOBAL 83%

MICKEY MOUSE

¡Oh, no! ¡Una bruja enloquecida, llamada Mizrabel, ha raptado a Minnie Mouse, el verdadero amor de Mickey! Por eso, inevitablemente Mickey tratará de rescatarla viajando por los diversos niveles de plataforma del Castillo de la Ilusión. Es un juego excelente, con unos gráficos fabulosos y un impresionante planteamiento. Otro de los mejores para la Game Gear.

GLOBAL 91%

MICKEY MOUSE 2

Probablemente la mejor aventura arcade para Game Gear. Llena de colorido y desboradante fantasía, Mickey Mouse 2 gustará a todos, en especial a los más pequeños. ¿Qué haces que no sales a comprarlo?

GLOBAL 92%

MICRO MACHINES

¡Guau! De lo mejor que ha pasado por nuestras manos para Game Gear. De verdad. Además, el increíble modo de dos jugadores en la misma consola es alucinante.

GLOBAL 94%

OUTRUN EUROPA

Correr a toda velocidad a bordo de Porsches, jetskis o motocicletas puede ser superdivertido en la vida real, pero en la Game Gear, con un planteamiento repetitivo, unos gráficos bastante sosos y un movimiento tridimensional traqueteante no lo es tanto. Sólo medio- medio.

GLOBAL 63%

PRINCE OF PERSIA

Primeramente visto en Pc, Prince of Persia fue el primero de los juegos en mostrar esa fluidez de movimientos y estupenda animación de los personajes. Es un cartucho que DEBES tener.

GLOBAL 91%

ROADRUNNER

¡Eh! El correcaminos en tu Game Gear, ¡cómo mola! Es bonito, bueno y barato, las tres bes, ¿qué más se le puede pedir? ¿Que te diviertas? Pues así es, contiene diversión en grandes cantidades.

GLOBAL 77%

SHINOBI

Cinco niveles de tajos y estocadas frenéticas te esperan en esta adaptación para Game Gear de la máquina de monedas de Sega. Este juego tiene unos gráficos y un sonido excepcionales, además de un planteamiento que te hace volver a tu Game Gear una y otra vez.

GLOBAL 91%

SONIC THE HEDGEHOG

El famoso erizo azul de lomo puntiagudo de Sega llega a la Game Gear en este rápido juego de plataformas con unos gráficos excepcionales. Es un excelente título para la Game Gear, en el que la tecnología de 8 bits se aprovecha al máximo. Es divertido y adictivo (aunque fácil) y merece la pena.

GLOBAL 91%

CATALOGO DE JUEGOS

SONIC THE HEDGEHOG II

De nuevo las púas de nuestro querido erizo azul hacen su aparición, mezcladas con animados gráficos, un planteamiento acelerado y un nivel de máxima dificultad, que lo convierten en una admirable continuación, a pesar de la notable ausencia de Colitas. Sin embargo , la reducida visibilidad hace casi imposible ver dónde va Sonic, y en qué se está metiendo. Sin embargo sigue siendo Mega-divertido y sería una tontería no tenerlo.

GLOBAL 80%

SPIDERMAN

El sorprendente Hombre Araña llega a la Game Gear para enfrentarse al Kingpin, a Venom, al Lagarto, al Doctor Octopus, a Electro, al Hombre de Arena y al Duende en una serie de etapas de desplazamiento en 8 direcciones. Es muy divertido de jugar y enormemente desafiante. Una opción obligada para todos los posibles lanzadores de tela de araña e incluso para cualquiera que busque un buen juego de plataforma.

GLOBAL 80%

STREETS OF RAGE

Streets of Rage para Game Gear es un producto gráficamente sorprendente ¡tanto que es casi exacto a la versión de Mega Drive! Aunque sólo hay dos personajes, la acción luchadora de los niveles de desplazamiento es tan divertida como siempre. Hay un par de puntos débiles, como por ejemplo que te dan una paliza inmediatamente después de recuperarte de otras anteriores, pero de todos modos merece la pena echarle un vistazo. El modo de enlace de dos jugadores es también fenomenal.

GLOBAL 80%

STREETS OF RAGE II

¡Guauu! Un cartucho de 4 megas para Game Gear. Mucho mejor que el juego original, uno de los mejores juegos de acción de desplazamiento horizontal para tu pequeña consola portátil.

GLOBAL 89%

SUPER KICK OFF

Esta conversión para Game Gear del mejor juego de futbol jamás creado es un auténtico éxito, con una acción frenética y de rápida respuesta y un sorprendente manejo del balón. Con uno o dos jugadores, casi se podría decir que es el milagro de las consolas, por lo que en estos momentos es el mejor juego que se puede adquirir para la Game Gear.

GLOBAL 96%

SUPER SPACE INVADERS

Versión revisada y adecuada a los nuevos tiempos del ya clásico Space Invaders. Sigue siendo uno de los mejores matamarcianos de toda la historia de los juegos. Si te consideras un gran jugador y no lo tienes, malo.

GLOBAL 91%

THUNDERHAWK

Una brillante muestra de lo que mejora un juego en su paso del cartucho al CD. De todas maneras es una pena en lo que respecta a la verdadera jugabilidad. Sin embargo, si tienes un Mega CD, no debería faltar en tu lista de compras para esta navidad.

GLOBAL 84%

WORLD CLASS LEADERBOARD

Es una excelente simulación de golf con perspectiva en tercera persona de US Gold. Los gráficos son bastante detallados y el sonido es fabuloso, con unas divertidas voces sarcásticas. Con sus cuatro campos de 18 hoyos, te ofrece mucho juego por su precio. Una apuesta esencial.

GLOBAL 92%

MEGA CD

BATMAN RETURNS

Una buena muestra de lo que puede dar de sí el Mega CD en el futuro.Literalmente son dos juegos en un disco. Si quieres tener algo importante, cómpratelo.

GLOBAL 90%

DRACULA

Es poco probable que te decidas a comprarlo, aunque a pesar de todo, si lo que quieres es sorprender a tus amigos con el Mega CD vete a buscarlo a la tienda, eso sí, no pases de la presentación, ¡es lo mejor del juego!

GLOBAL 51%

DUNE

Una excelente muestra de lo que puede ser posible con Mega CD, además, las voces digitalizadas están en nuestro idioma. Comprátelo si quieres un buen juego de estrategia.

GLOBAL 92%

ECCO

Es el mejor título disponible para Mega CD. Es muy parecido a la versión de cartucho, pero contiene imágenes digitalizadas y todo tipo de músicas y sonidos, también digitalizados.

GLOBAL 96%

SILPHEED

¡Vaya! Por fin, algo que hace un excelente uso de las especificaciones técnicas del Mega CD. Uno de los mejores juegos arcade para Mega CD, incluso diría que es mejor que Thunderforce IV. ¡Cómpralo ya!

GLOBAL 94%

SPIDER-MAN VS THE KINGPIN

Presenta una gran mejora sobre la versión de cartucho; los programadores han añadido algunos niveles más al tiempo que también han aumentado su variedad. No está nada mal.

GLOBAL 87%

SONIC CD

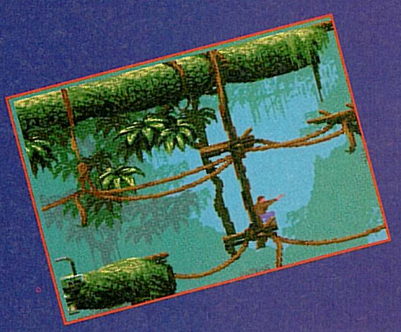
Técnicamente es impresionante, pero no se puede decir lo mismo del resto. Podría haber sido un gran juego, pero ni siquiera se acerca al excelente reto que era Sonic II. Un simple Sonic tridemensional.

GLOBAL 83%

SWITCH

Con unos gráficos y una presentación francamente increíbles, Switch está destinado a ser todo un estándar para los juego Mega CD, aunque luego se queda un poco corto en lo que se refiere a duración.

GLOBAL 70%



RASTRILLO

VENDO

Estoy como loco por vender los juegos **The Ninja y Shinobi** por 4.000 pelillas. Los juegos son de Master System y están en muy buen estado.
(Las cosas claras y el chocolate espeso)
Joaquín Antonio Rodríguez Rodríguez
C/Soledad, 56
Benejuzar, Alicante 03390
Tlf.: (96) 535 64 26

Vendo Mega Drive en perfectas condiciones con los juegos: **La Sirenita, Bonanza Bros. y Toki** por 16.000 pesetas. Preguntar por Airtor.
(¡Qué letrita más mona!)
Airtor Cruz Moreno
Bl. Uruguay, 13 - 1º 3ª
San Pedro y San Pablo, Tarragona 43007
Tlf.: 230408

Quiero vender mi Master System II (seminueva) con los juegos: **Alex Kidd, Sonic I, Asterix** y con dos mandos por el sorprendente precio de 8.900 cucas. Para más información llámame cuanto antes y pregunta por David.
David Cifuentes Francés
C/Cultura, 3 - 2º izquierda
Elda, Alicante 03600
Tlf.: 539 09 45

Vendo los juegos (para Mega Drive) **Rambo III, Sonic I, Super Real Basketball, John Madden Football y Altered Beast** a sólo 2.000 pesetas cada uno. Abstenerse los no residentes en Barcelona.
(¡Qué trato más discriminatorio!)
Oscar Peláez Barba
C/Bismarck, 17 - 3º 2ª
Barcelona 08024
Tlf.: (93) 210 83 99

Me interesa vender cartucho Sagaia de Master System por no ser compatible con la Mega Drive que me he comprado hace poco. Gracias.
(No hace falta que nos deis pelos y señales)
José Carlos Martínez Jiménez
Urbanización Pedro Garfias, 7 - 2º 2ª
Cabra, Córdoba 14940
Tlf.: 52 54 81

Quiero vender los juegos **Mazin' Wars y Thunder Force IV** para Mega Drive a 5.000 pesetillas por separado o a 9.500 los dos juntos. Sólo para Barcelona y provincia.
Juan Oliveras Cruz
C/Ripollés, 30 - 5º 1ª
Granollers, Barcelona 08400
Tlf.: 849 86 04

Me gustaría vender unos jueguecitos de Master System que os detallo a continuación: **Pro Wering y Terminator.** Si os decidís a llamarme por teléfono, preguntad por Víctor.
(¡Alucinante! ¡Qué educado! ¡Qué formal!... ¡Qué...!)
Víctor Baya Moreno
Juan XXIII, 6 - 1º D Alto Garbinet 1º sector
Alicante 03015
Tlf.: 516 12 90

Vendo los juegos **Sonic y Land of Illusion (Mickey Mouse)** por 6.000 pesetas, también los vendo por separado. También los cambio a ser posible por **Kick Off, World Soccer, World Cup** o cualquiera de fútbol. (Los dos están seminuevos).
Laureano Denretrio García
C/Zapadores, 2 - 3º E
Valladolid 47013

Vendo Master System II con control pad y los juegos: **Alex Kidd, Double Dragon, Chase H.Q., Tazmania, Moonwalker, Ninja Gaiden y Back to the future III.** Todo junto 25.000 pesetas; por separado precio a convenir.
(Volvemos a rogar que dejeis el lápiz para las clases de dibujo)
Arnau Tornero Calixto
C/Las Mongas, 70-72 - 3º 2ª
Barcelona 08030
Tlf.: (93) 346 34 49

Vendo algo pero no sé qué es. Eso sí por 1.000 pelas.
(¡Algunos son la monda!)
Alberto Gómez
Prolongación de la calle Japón, 9
Madrid
Tlf.: 345 18 88

Vendo estos juegos para Game Gear: **Sonic II, Ax Batter, Castle of Illusion y Columns.** Los 4 en caja original y en buen estado por 12.000 pelas.
Rubén García Barahona
C/Fucsia, 1 - 1º 11
Salamanca 37004
Tlf.: (923) 25 85 73

Quiero vender una Mega Drive como nueva con el mando Megafire y los juegos **Word Cup, Inmortal, Kidd Chameleon y Wonderboy** 3 por sólo 21.000 pelitas.
(¿El ofertón del mes?)
Alex Añez Rivas
C/Arquitecto Sert, 7-9 - 4º 1ª
Barcelona 08005
Tlf.: 221 39 36

Vendo Master System II con 4 juegos fenomenales por 15.000 pesetitas. Interesados llamar y preguntar por Oscar.
(¡Eso es ir al grano y no otra cosa!)
Oscar Marín Gimeno
C/ Puebla de Valverde, 2 - 21 A
Valencia 46014
Tlf.: (96) 378 94 72

Vendo varios juegos para Master System: **Bonanza Bros, Mercs y Sonic (2.500 pelas), Terminator y Wimbledon (3.000 pesetas) y Wonderboy 4 (4.500 cucas).**
(No os avalancéis sobre el teléfono. ¡Los precios se refieren a un solo juego!)
Juan Francisco García Martín
C/Alfonso X el Sabio, 23 - 3º B
Linares, Jaén 23700
Tlf.: (953) 69 83 36

Vendo juegos para Mega Drive: **Moonwalker, Shadow of the Beast y M-I Abrams Battle Tank** por 2.500 pelas cada uno. Los juegos **Centurión, James Pond, Might and Magic y Jewel Master** por 4.000 pelas cada uno. Todos en perfectísimo estado. Llámame. Preguntar por Chanel.
(Una chica muy lista que se merece un aplauso por su pulcritud. Se leía genial, chata. ¡Aprended todos a escribir clarito y bien!).
Chanel Puertas Fernández
Kiel, 84 - urbanización Eurovillas
Nuevo Baztán, Madrid 28514
Tlf.: (91) 873 49 52

Quiero vender unos juegos: **Golden Axe, Wonderboy, Thunder Blade, Double Dragon, Super Tenis y Teddy boy** por sólo 17.000 pesetas. Si te interesa **Power Base,** sube a 23.000 pesetas.
(El cuponcito se parece más a un mapa de carreteras, ¡vaya una chapuza, chaval!)
Jesús Arias Camacho
C/Horno, 22
Alcázar de San Juan, Ciudad Real 13600
Tlf.: (926) 54 49 31

Te vendo por 19.995 pesetas un pack (sin estrenar) de consola Sega Mega Drive 16 bits, con los juegos **Sonic I y Sonic II.**
(Veo que los listos se anuncian en Mega Sega)
E. Hugo
C/Alvarez Lorenzana, 21 - 3º D
Oviedo, Asturias 33006
Tlf.: (985) 25 28 28

Vendo **Double Dragon** para Master System II por 3.000 pelas o lo cambio por **Wonderboy III** o por **Alex Kidd In Shinobi World.**
(En la cuesta de enero lo mejor es acudir al Rastrillo de Mega Sega)
Gregorio Porres García
C/Condestable de Castilla, 2 - 2º B
Aranda de Duero, Burgos 09400
Tlf.: (947) 50 71 01

¡OFERTON! Vendo Mega Drive + Super Nintendo con dos mandos + cable estéreo + 10 juegos + consola NASA con dos mandos + 168 juegos, todo por tan sólo 75.000 pelillas.
(¿ofertón?)
Antonio Ariza Ballesteros
C/Espronceda, 1 - 3º B
Granada 18007
Tlf.: (958) 12 94 41

Vendo juegos de Mega Drive a 3.500 pelillas, Chuck Rock, US Smash TV, Mega Games I (Italia '90, Super Hang On y Columns) y E. Holyfield's. Por 2.500 pelas vendo Sonic y Golden Axe. Preguntar por Alberto.
Alberto Domínguez Gómez
C/Los Sauces, 8
Ciudad Real 13002
Tlf.: 21 44 50

Vendo juegos para Mega Drive: James Pond 1, 2 y 3, Desert Strike, Lemmings y muchos más. También vendo 2 pads sin cable y 1 Action Replay para Mega Drive. Si te interesan los juegos para Master System, ponte en contacto conmigo.
Víctor García Sanz
C/Valencia, 66 - ático 1º
Barcelona 08015
Tlf.: 226 12 30 / 426 5746

Vendo Master System con 7 juegos y control pad por 22.500 pelas. Pregunta por Ignacio.
Ignacio Guardia García
Independencia, 380
Barcelona 08026
Tlf.: 436 70 38

Vendo juegos para Game Gear: Shinobi, out Run, Prince of Persia, Global Gladiators, Sonic 2 y Space Harrier por 3.000 cuquillas cada uno. Pregunta por Pablo.
Pablo Molinera Barba
C/San Fructuoso, 16-17 - 3º A escalera
Barcelona 08004
Tlf.: 426 22 30

Vendo Mega Drive con los juegos: Alex Kidd, Altered Beast, Terminator 2, Mickey and Donald, World Cup I-90, Fantasia. También Bazooka con cartucho y los mandos Super Arcade Power Stick y otro normal. Sólo por 30.000 pesetas (precio real 90.000)
(Un chico con algunos conocimientos sobre trucos publicitarios)
David Angel Martínez Rodríguez
Rda. Guinardo, 66 - entresuelo 1ª
Barcelona 08025
Tlf.: (93) 456 06 37

Vendo Master Sisten (¡qué es esto?) II con un juego y control pad. Tengo la consola desde hace cuatro meses. El precio son 4.500 pesetas. Preguntar por Raúl.
(¡Por favor! ¡A estas alturas ya deberías saber cómo se escribe MASTER SYSTEM!)
Raúl Martínez Fernández
Glorieta Carlos Pinilla, 2 - 2º D
León 24010
Tlf.: 22 29 39

Vendo Master System II con dos mandos, un juego en memoria, Double Dragon y Sonic I. Preguntar por Marcos.
Marcos Casado Férez
C/Passatemps, 60 - 2º B
Son Sardina, Palma de Mallorca 07120
Tlf.: 43 81 26

Vendo o cambio los juegos de Game Gear: Pengo (1.700 pelas), Columns (1.500 pelas) y Super Kick Off (3.300 pelas). También compro o cambio Ghoulsin Ghost para Game Gear o Master System.
Pablo de la Rosa Sánchez
C/ Magán, 10
Huéscar, Granada 18830

Estaría interesado en vender o cambiar mi Master System II con mando, 2 juegos, joystick, póster-catálogo, conexiones e instrucciones de los dos juegos por Game Gear.
(Al loro con el detallito del póster-catálogo. Pocos ofrecen tanto por tan poco)
Iván Puertas Alonso
C/Pendón de Baeza, 17 - 8º derecha
León 24006
Tlf.: (987) 25 44 32

Vendo Master System con 2 pad junto a uno de forma recreativa y con los juegos: Rastan, Populous, etc. También los vendería por separado. ¡En conjunto el precio es de 30.000 pelas! ¡Super barato! ¿A que sí?
(¿Te lo crees?)
Omar Salido Navarro
Pablo VI, 35
Quintanar de la Orden, Toledo 45800

Quiero vender Mega Drive con un mando y el juego Shadow Dancer con caja e instrucciones por 12.000 pelas. Todo en perfecto estado. Regalo todas las Mega Sega editadas. Zólo zona de Barcelona.
(¿No sabías que en los mercados artísticos una Mega Sega está valorada en millones?)
Enrique Franco Triviño
C/Victoria, 87 - 3º 5ª
Sant Boi de Llobregat, Barcelona 08830
Tlf.: 654 21 81

¡Atención! Vendo el juego FlashBack de Mega Drive por 1.000 pesetas. Preguntar por Paco. Preferiría tratar con personas de Granada.
(A veces surgen chollos como el anterior. ¡No los desaprovechéis!
Francisco Andrés Suárez Corzo
C/Poeta Manuel de Góngora, 17 - 8º D
Granada 18008
Tlf.: (958) 12 79 03

Vendo consola Master System con 1 mando y el juego Alex Kidd por sólo 3.500 cucas. Vendo también los juegos Cyborg Justice y Empire por 2.000 pelas cada uno. Pregunta por Isi. Sólo para el personal de Córdoba.
(...Pichi es el chulo que castiga...)
Isidoro Javier Pérez Vasco
C/Francisco Jiménez "Curreles", 10
Córdoba 14001
Tlf.: (957) 48 77 54

¡Hola chavales! Me gustaría vender mi Master System II con 4 juegos por unas miserables 12.000 pelas. Está en muy buenas condiciones. No me importaría cambiarla por una Game Gear.
Juan David Varo Prieto
C/Belén, 49
Aguilar de la Fra, Córdoba 14920
Tlf.: 66 06 40

tengo en mis manos tres cupones idénticos de este chico).
Alfredo Arauzo Nebreda
Iglesia Rubia
Iglesia Rubia, Burgos 09345
Tlf.: (947) 18 61 26

Quiero comprar juegos para Mega Drive. Precio a convenir.
Xavier Mercadé Jové
Apdo. de correos 234
Valls, Tarragona 43800
Tlf.: (977) 63 10 94

Me gustaría mucho comprar el videojuego Aladdin para Mega Drive por 4.000 pesetas o 4.500 con libro de instrucciones.
(Tanta amabilidad y parquedad me deja sin habla)
Jaime Camarero
Avda. General Vigón, 71 - 1º izquierda
Burgos 09006
Tlf.: 83 41 39

Compro Game Boy o Game Gear con 1 juego y adaptador por 6.000 pesetas, sin adaptador por 5.000 pesetas y sin juego por 4.000 pesetas.
Francisco Javier Castiñeira Fernández
C/Porcelo, 6
Pigara Rabade, Lugo 27372

¡Jelou! Compro juegos deportivos para Master System o Game Gear. ¡Plis! ¡Qué sean BARATOS! Mis favoritos: golf, fútbol y baloncesto. Llamadme a partir de las 9 de la noche.
(¡Vaya un dominio del inglés!, ¡flipante!)
Alvaro López González
C/Parque Girasoles, 14
Tarancón, Cuenca 14500

Compro Fatal Fury para Mega Drive. Precio negociable. Pregunta por Fernando y deja tu mensaje con nombre, teléfono y prefijo.
(Una perfecta organización)
Fernando Barlés
C/Teruel, 8 - 4º A
Huesca 22005
Tlf.: (974) 24 44 99

Compro, vendo y cambio juegos para Mega-CD. Preguntar por Sullán hijo de 15 a 16 horas.
Sullán Fierrez Aguilar
Avda. Antonio Huertas, 75
Tomelloso, Ciudad Real 13700
Tlf.: (926) 51 05 17

Quisiera comprar el juego Bulls vs Lakers por 4.000 pelas. Tampoco me importaría cambiarlo por Aquatiq Games. Preguntar por Sergio.
Sergio Alcaide Delgado
Rambla Anselmo Clavé, 33 - 1º 3ª
Cornellá de Llobregat, Barcelona 08940
Tlf.: (93) 474 34 22

COMPRO

Estoy interesadísimo en comprar Ranger-X, Jungle Strike, Streets of Rage II, X-Men, Sunset Riders, Mazin War's. Estoy dispuesto a llegar a las 4.500 pesetas por cada uno. ¡Vamos deshazte de ellos y véndemelos ya! Llámame de 19 a 21 horas.
(Algunos podríais ser un poquito más concretos con vuestras direcciones y no ser tan pesados,

CAMBIO

Cambio Super Thunder Blade (nuevo) para Mega Drive por Castle of Ilusion, Cool Spot, Batman, Bubsy in Claws, X-Men, Global Gladiators, Flashback o Street of Rage. Llamar entre semana.
(Por cierto, el detallito de la tarjeta felicitándonos por ser la mejor revista que existe nos ha encantado y por ello apareces el primero de la lista. Un saludo).

Manuel Fernando Calurano Villén
Pinar de Simón Verde, chalet 39
Mairena del Aljarafe, Sevilla 41927
Tlf.: 560 00 90

Cambio Master System con 5 juegos (Alex Kidd, Sonic, Olympic Gold, S Monaco G.P. y Sonic 2) por una Mega Drive Mega Pack o Acción Pack. Si no estáis interesados en cambiar, no me importa venderla por 25.000 cucas.
(Los hay que son más chulos que un ocho)
Juan Ramón Alfaro Martínez.
C/Baños, 23 - 2º derecha
Albacete 02005
Tlf.: 50 40 65

Estoy muy interesado en cambiar el juego Bubsy para Mega Drive por Flashback y no por Sonic 2. Pregunta por Rubén.
(Sí, preguntad, preguntad, que os explique qué quiere decir eso de "no por Sonic ")
Rubén Amador Aranña
C/Almogarém, 6 - 1º K
Vecindario, Las Palmas de Gran Canaria 35110
Tlf.: 18 21 32

¡Al loro! Cambio o vendo: Super Out Run, WWF Wrestlemania, Alisia Dragon, Toe Jam & Early, Gynoug y Sonic, todo para Mega Drive, por otros juegos.
Borja Casino Canales
C/Puerto de Navacerrada, 1º A
Madrid 28038

Cambio Golden Axe II por el juego Centurión, para Mega Drive. Abstenerse todos los que no posean Centurión.
(Está clarísimo, sólo Centurión)
Eduardo Medina Camacho
Illescas, 36 - 2º 4
Madrid 28024
Tlf.: 717 12 06

Cambio el juego Ecco the Dolphin por Flashback (Mega Drive). Sólo Valencia y alrededores. Me desplazo en coche para entrega en mano. Mandadme vuestra dirección.
(Así me gusta, serviciales ante todo)
José Miguel Roch
C/Doctor Peris, 210
Pobla de Vallbona, Valencia 46185

Cambio los juegos: Alex Kidd in the Lost Star, Tazmania, Asterix y the Ninja por otros juegos. Preferentemente Cyber Shinobi y Wonderboy in the Monster World.
(¿Qué se le ha olvidado a nuestro amigo? ¡Correcto! Indicar el tipo de consola.)
Tomás Fernández García
C/Severo Ochoa, 6 - 2º A
Lugonés, Asturias 33420
Tlf.: (98) 526 22 34

Cambio los juegos Atomic Runner, Sonic y Alien Storm por Street Fighter II (Mega Drive) o bien cambio los juegos mencionados antes, incluyendo Street of Rage II por una S.N. si es posible.
Francisco Miguel Núñez Romero
C/José Rodríguez Carret, 11
Trebujena, Cádiz 11560
Tlf.: (956) 39 52 25

Cambio juego de Master System II (Ninja Gaiden) seminuevo preferiblemente por Battle Out Run, Paperboy o Prince of Persia o si no por un juego de lucha bonito. Llamar de 6 a 8 de la tarde. El precio de venta es 4.000 pesetas.
(Hago hincapié en lo de "juego de lucha bonito")
Jesús Feced Malé
Avda. Barna Pedro III, 6
Oliana, Lérida 25790
Tlf.: (973) 47 05 20

Cambio consola Atari 2600 y Street of Rage (de Master System) por una Game Boy o por dos juegos buenos de Master System II.
(Pedís más que una monja y dais menos que un cura)
Fernando García Trigo
C/ del Cristo
Villarrubia de Santiago, Toledo 45360
Tlf.: (925) 14 92 09

Quisiera cambiar una Game Boy con dos juegos, cabe para dos jugadores, adaptador AC, lupa y auriculares por otra cosa o por dinero.
(¡A ver si nos enteramos de una vez que cambiar por dinero es lo mismo que vender!)
Abraham Martínez Antoranz
Ametzagaña, 14 - principal izquierda
San Sebastián, Guipúzcoa 20012
Tlf.: (943) 28 87 19

Me chiflaría cambiar el juego World Ilusion y Super Monaco GP II por Flashback o cualquier otro como Rolling Thunder II.
(Existen algunos chavales que se lo toman muy en serio)
Roberto Martínez Guilarte
Enrique III, 1ºB - P 15
Burgos 09003
Tlf.: 20 79 88

Cambiaría mi vídeoconsola Master System II con juegos por Game Gear con juegos.
(Ha estado muy bien lo de video consola, pero has metido la gamba con Sistem)
Joaquín Paniagua Muñoz
C/Rosa
Can Claramón
Piera, Barcelona 08784
Tlf.: 776 12 15

Me gustaría cambiar para Mega Drive los juegos Sonic, Sonic 2, Super Thunder Blade, Super Kick Off y Super Hang-On
José Alvaro Dasilva Domínguez
C/Doctor Peña Rey, 5 - 5º B
Orense 32005
Tlf.: (988) 24 91 44

Cambio Tazmania de Mega Drive por Streets of Rage, Gouls'n' Ghosts, Shinobi III, Streets of Rage II o Shadow of the Beast.
Pedro Parra Martínez
Avda. Castilla, 68 - 8ºA
Aranda de Duero, Burgos 09400
Tlf.: (947) 50 32 04

Cambio el juego Spiderman para Master System por Ghould and Ghoust o Double Dragon. Muchas gracias Mega Sega.
(De nada hombre, de nada)
José Damián Camacho Fernández
Comandante Benítez, 15 - 3º D
Málaga 29001
Tlf.: (95) 221 70 96

◆ ◆ ◆

Mandad este cupón a:
Rastrillo Mega Sega
Avenida Betanzos, 60
Semisótano A
28034 Madrid

CUPON PARA UN PUESTO

Rellena este cupón con lo que quieras comprar/vender/cambiar. Pero enróllate y escribe claro que no tenemos ganas de dejarnos los ojos.

NOMBRE _____
DIRECCION _____
CODIGO POSTAL _____
POBLACION _____
PROVINCIA _____
TELEFONO (OPCIONAL) _____
TEXTO _____

☐ COMPRO ☐ VENDO ☐ CAMBIO

El mes que viene...

decidle al golfo que puedo llamar a mi primo...

ETERNAL CHAMPIONS

Un combate a muerte entre los campeones de lucha más grandes de todos los tiempos
¡ETERNAL CHAMPIONS!. No hay nada igual. **24 Megas** devastadores dan vida a un total de 9 luchadores que desatan sus malas artes en la tormentosa búsqueda de la inmortalidad.
¡Sólo puede quedar uno!. La gloria no se comparte.
Tras el modo de entrenamiento ya no hay excusas que valgan, entrarás en la competición hacia la batalla final. (3 modos a elegir).
¡ETERNAL CHAMPIONS!. Los elegidos no hacen concesiones,
35 golpes por luchador,
tres velocidades en combate, repetición instantánea de golpes. Los Sprites son los más grandes que hayas visto. Su potencia de pegada no tiene comparación.
¡ETERNAL CHAMPIONS!. Gráficos incomparables con el fondo interactivo: misiles autocontrolados, ventiladores mortíferos, hiperdescargas eléctricas...
Una lucha sin cuartel, con juego para la eternidad. Los demás juegos de lucha (STREET FIGHTER II Special Champion Edition, MORTAL KOMBAT de Mega Drive) son el mejor entrenamiento. Lo necesitarás.
ETERNAL CHAMPIONS. La hora de la verdad.

SE HAN JURADO ODIO ETERNO Y SOLO PUEDE QUEDAR UNO

LLEGA EL COMBATE DEFINITIVO EN 24 MEGAS DEVASTADORES

24 MEGAS

SEGA MEGA DRIVE

LA LEY DEL MAS FUERTE

Unidos